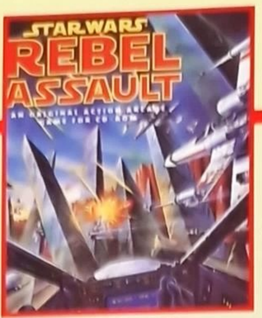

OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año II • Nº 25
Demo jugable de HEXX es sólo rol, pero me gusta
La única revista especializada en juegos para PC
OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA DECIMA ENTREGA DE NUESTRO COLECCIONABLE
Al-Qadim
EL JUEGO DE LAS MIL Y UNA AVENTURAS
Y ADEMAS:
TIE FIGHTER
REUNION
THE HORDE
STAR TREK
THEME PARK
D-DAY
COMO LLEGAR AL FINAL DE:
IGOR: OBJETIVO UIKOKAHONIA
BENEATH A STEEL SKY
LANDS OF LORE
MP MULTIPRESS
8 414090 201261 00025

NACION

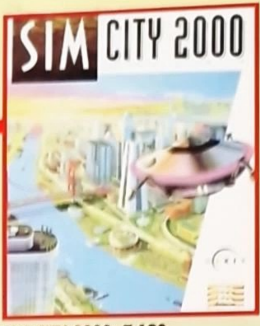
SUPER VENTAS



RAVENLOTT: 8.090



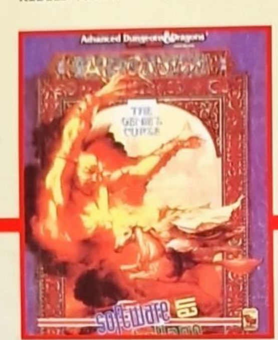
REBELD ASSAULT: 8.795



SIM CITY 2000: 7.190
ESCENARIOS: 2.890

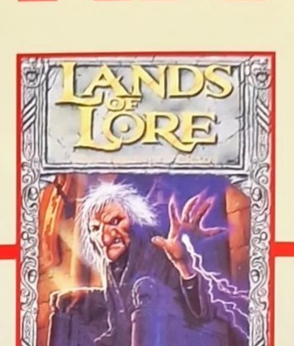


SAM AND MAX: 6.930

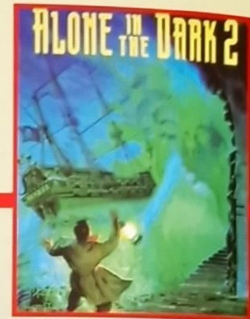


AL QUADIM: 7.190

PACIFIC STRIKE: 8.090



LANDS OF LORE: 6.495



ALONE IN THE DARK II: 7.190

ATAC	6.000
ACES OVER PACICIF	7.890
ACES OVER EUROPE	7.890
A QUADIM (DUNGEONS&DRAGONS)	7.190
ALONE IN THE DARK 2	7.190
ATP	9.595
ATP ESCENARIOS	8.395
BATMAN RETURNS	5.275
BIO FORCE	CONSULTAR
BODY BLOWS	5.500
BENEATH A STEEL	6.190
CAMPAIGN II	8.095
CYBERRACE	6.095
DARK SUN	7.900
DUNDEON HACK	7.190
DAY OF TENCACLE	6.995
DRACULA	3.395
FLASHBACK	4.195
FIELDS OF GLORY	5.945
FRONTIER ELITE II	6.290
FLIGHT SIMULATOR 5.0	10.120
ESCENARIOS FLIGHT NEW YORK	8.095
ESCENARIOS FLIGHT PARIS	8.095
ESCENARIOS FLIGHT LONDRES	8.095
ESCENARIOS FLIGHT WASHINTONG	8.095
F-15 III	8.490
F-14 FLEET DEFENDER	7.190
GOAL	4.830
GOBLING 3	6.425
GUNSHIP 2000 MISIONES	6.350
GREAT NAVAL BATTLES II GUADALCANAL	7.190
HAND OF FATE	6.790
HEXX (ROL)	6.090
IGOR (AV. GRAFICA)	6.090
INEXTREMIS	6.290
INCA 2	6.150
INDICAR RACCING	6.290
JURASSIC PARK	4.990
JONES AND F. OF ATLANTIS	5.395
KGB	5.000
LA BELLA Y LA BESTIA	3.995
LANDS OF LORE	6.495
LITIL DIVIL	4.455
LOST VIKING	3.500
MASTER OF ORION	7.190
METAL & LACE	5.800
MIGHT & MIGHT III	4.945
MIGHT & MIGHT IV	5.945

IMPORTACION

Más de 400 títulos de CD, PC, Amiga y Mac en nuestro catálogo, tanto nacional como de importación

1942 PACIFIC AIR WAR	8.990
ACES OF PACIFIC+MISSION	8.195
ACES OF OVER EUROPE	8.195
ACES OF THE DEEP	8.195
AIRBUS A320	8.195
BATTLE ISLE DATA DISK	4.895
BATTLE ISLE 93	8.195
BATTLE ISLE II	8.195
BETRAYAL OF KRONDOR (SIERRA)	8.195
CARRIER AT WAR	8.195
CARRIER AT WAR CONTRUCTION KIT	7.895
CARRIER AT WAR II	8.195
CIVILITATION	7.895
DUNGEON MASTER 2	8.195
CONFLICT KOREA	6.295
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL	7.890
F-14 TOMCAT (FLEET DEFENDER)	8.195
GENESIA (POPULUS III)	7.890
GABRIEL KNIGHT (SIERRA)	7.890
GETTYSBURG	7.890
QUEST FOR GLORY IV	8.195
HARPOON 1.2.1	7.890
HARPOON BATTLESET 3 o 4	5.895
HARPOON DESIGNER	5.895
HARPOON EDITOR	5.895
HIGH COMMAND (WARGAME)	8.195
KING QUEST 6	8.195
LARRY VI	8.195
LINKS CAMPOS (SVGA)	5.895
MECHWARRIOR II	8.195
PACIFIC WAR (GARY GRYGSBYS)	7.895
POLICE QUEST 4	7.895
QUEST FOR GLORY 3	7.895
QUEST FOR GLORY 4	7.895
RED BARON+MISSION(DYMANIX)	8.195
OPERATION CRUSADER (WARGAME)	8.195
SPACE SIM	7.890
START LORD	7.890
SIM LIFE FOR WINDOWS	7.195
THE DAGGER OF AMON RA	8.195
THE LEGACY	8.195
THE ELDER SCROLLS (ARENA)	7.890
TONY LA RUSSA BASEBALL 2	7.195
TONY LA RUSSA BEISBALL DATA DISK	5.460
ULTIMA UNDERWOLD II	7.890
ULTIMA VI THE FALSE PROPHET	6.195
ULTIMA 8 PAGAN	7.890
ULTIMA 8 SPEECH PACK	4.190
V FOR VICTORY 3	8.195
V FOR VICTORY 4	7.895
WAR IN RUSSIA (GARY GRIGSBYS)	7.890
WARLORDS 2	7.890
WIZARDRY 5/6/7	9.660
LIBROS DE PISTAS	CONSULTAR PRECIO

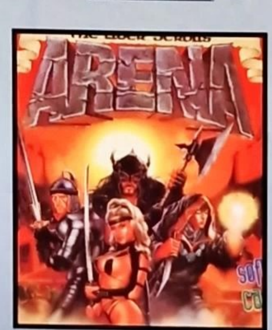


HANDS OF FATE: 6.790



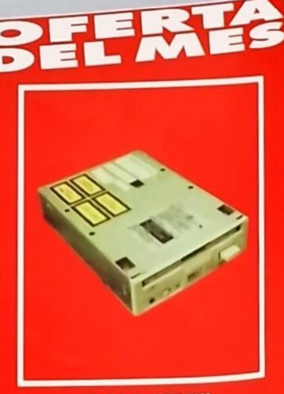
DAGGER AMON RA: 8.195

PIRATES GOLD: 7.190



THE ELDER SCROL ARENA: 7.890

OFERTA DEL MES



CD ROM MITSUMI
+ REBEL ASSAULT: 31.900

ALES

MIGHT & MIGHT V	5.890
MORTAL KOMBAT	5.195
NOMAD	5.390
NHL HOCKEY	5.500
RAIL ROAD TYCOON DE LUXE	7.895
PACIFIC STRIKE	8.090
POLICE QUEST III	6.590
PETER PAN	6.290
PRIVATTER	5.195
MISIONES PRIVATTER	3.590
PIRATES GOLD	7.190
RAVENLOFF(DUNGEONS&DRAGONS)	8.090
RALLY	4.495
RETORNO DE ZORK	8.095
RETURN OF PHAMTOM	5.195
REX NEBULAR	6.290
SAM AND MAX	6.930
SENSIBLE SOCCER	4.295
SHADOW CASTER(DUNGEONS&DRAGONS)	7.030
SHADOW WORLDS	4.095
SABRE TEAM	4.490
SEAL TEAM	5.190
SEA WOLF	7.190
SPACE HULK	6.095
SPACE QUEST 1	5.215
SIM CITY 2000	7.190
SIM CITY 2000 ESCENARIOS	2.890
SIM FARM	6.290
SIMON THE SORCERER	4.220
SPACE QUEST V	5.850
STREET FLIGHTER 2	3.695
STRIKE COMMANDER	6.995
STRIKE COMMANDER (OPERACIONES)	3.500
STRIP POKER	4.495
STRIKER	2.635
STRONGHOLD (DUNGEONS&DRAGONS)	6.095
SYNDICATE	6.095
SYNDICATE DISCO DE DATOS	3.790
SUBWAR 2050	7.190
TFX	7.030
THE BLUE AND GREY	5.395
TORNADO	7.195
ULTIMA VII	6.995
ULTIMA VII SERPENT ISLE	6.095
ULTIMA VIII PAGAN	8.090
UN NATURAL SELECTION	6.095
WAR IN DE GULF	5.595
WHEN TWO WOLDS WAR	5.395
WING COMMANDER II	5.695
X-WING	5.795
X-WING B-WING	2.970
X-WING IMPERIAL PURSUIT	2.970
WORLD CUP USA 94	5.390

C.D. ROM
NACIONAL E IMPORTACION

7 GUEST CD	9.890
11 TH HOUR	11.500
ALONE IN THE DARK 1 CD	8.695
AEGIS GUARDIAN ON THE FL	9.890
CONPIRACY	7.495
COMANCHE+MISSION	11.691
DRAGONSPHERE	8.795
DAY OF TENTACLE	8.795
DUNE CD	7.895
HABLEMOS INGLES	13.490
OSCAR CD	4.500
JOURNEYMAN PROYECT	10.195
GABRIEL KNIGHT(SIERRA)	8.795
LABETINH OF TIME	8.795
LAWNMOWER MAN	9.900
LOST IN TIME CD	7.645
MAN ENOUGH	11.590
MICROCOSMOS	9.890
MIGHT AND MAGIC V	8.795
MYST	7.895
KING QUEST VI CD	8.795
SHERLOCK HOLMES II CD	8.695
SHERLOCK HOLMES III CD	8.795
STRIKE COMMANDER+MISSION	8.090
SYNDICATE PLUS	8.795
WING COMMANDER II+ S.OPERATION CD	6.095
REBEL ASSAULT CD	8.795
TONY LA RUSSA BEISBOL	8.795
TORNADO AND DESET STROM	8.795
ULTIMA UNDERWOLD 1&2 CD	8.795
ULTIMA 1-6 CD	10.195
WORLD ATLAS V.2	19.000

COMPONENTES

PLACA BASE

386 SX 40 MHz	9.900
386 DX 40 Cache Interno	11.900
486 DLC 40 CACHE 128	29.770
486 DX 33 CACHE 256 V.L.B.	56.940
486 DX2 50 CACHE 256 V.L.B.	61.620
486 DX2 66 CACHE 256 V.L.B.	74.620

TARJETA VIDEO

VGA 1 MB	9.880
VGA 1 MB 16 MILL.	13.650
VGA TRIDENT 1 MB V.L.B.	12.870
VGA CIRRUS 1MB V.L.B.	15.470

DISCOS DUROS

170 MB	31.900
210 MB	32.370
270 MB	41.470
340 MB	42.770

JOYSTYCK

JOSTYCK WARRIOR 5	2.100
MOUSE 3 BOTONES	1.190

CD / TARJETA SONIDO

CD MITSUMI	20.670
CD MITSUMI D. S.	25.870
CD SONY D. S.	28.470
CD PANASONIC D. S.	28.470
SOUND GALAXI 8 BITS ST	12.870
SOUND GALAXI 16 BITS ST	18.070
SOUND ACER 16 BITS ST	12.870

VARIOS

MONITOR COLOR SVGA 14"	29.870
MONITOR COLOR SVGA 17"	109.875
TECLADO EXPANDIDO	2.900
CAJA MINITORRE	6.900
MEMORIA MOD. 1MB SIM	6.630
MEMORIA MOD. 4MB SIM	32.500
DISK DRIVE 3 1/2 1.44MB	5.070
MULTI I/O	1.820
EPSON LX 400 9 AGUJAS	23.140
EPSON STYLUS 300 INYECCION	41.900
HP DJ 550 INYECCION COLOR	77.610

ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN I.V.A.
ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO EN FUNCION DEL DOLAR

StoreGames

NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES INCLUSO EN REBAJAS

OFERTA DE VERANO DURANTE AGOSTO Y SEPTIEMBRE:

- JUEGOS CON UN 5% DE DESCUENTO
- COMPONENTES 10% DE DESCUENTO

¡¡REJUVENEZCA SU PC ANTIGUO SIN NECESIDAD DE COMPRAR OTRO NUEVO!!
Informenos de cual es su PC y solicite asesoramiento y presupuesto sin compromiso



TU TIENDA

CLAUDIO COELLO,128 / 28006 MADRID
(CASI ESQUINA MARIA DE MOLINA)

ABIERTO DE LUNES A VIERNES 10:00 A 20:00 HS.
Y LOS SABADOS Y DOMINGOS 11:00 A 14:00 HS.
AGOSTO ABIERTO PRIMERA Y ULTIMA SEMANA
POR LAS MAÑANAS DE 11:00 A 14:00 HS.

**PEDIDOS A:
TELEFONO Y FAX:
(91) 562 18 82**

POR CORREO TODA ESPAÑA, ENTREGA EN DOMICILIO:
-1 JUEGO 450 PTS.
-CADA JUEGO DE MÁS 150 PTS. DE SUPLEMENTO

SOLICITE LA TARJETA DE CLIENTE CON SU PRIMERA COMPRA

Y también:

Nuestros anunciantes:

LAS VALORACIONES

He querido dedicar la editorial de este mes al asunto de las valoraciones, para aclarar algunos aspectos, que debido a algunas cartas, parecen no haber quedado muy claros. Valorar un juego es muy difícil, y más si encima hay que ponderarlo para poder compararlo con los demás. En OK PC pensamos que la Dificultad, los Gráficos, el Sonido, la Originalidad y la Diversión son los parámetros más descriptivos de un juego, pero incluso esto depende del ordenador que poseas, ya que hay juegos que requieren de un hardware muy potente para poderse ejecutar adecuadamente y lo que puede ser un juegazo en un ordenador, puede ser muy lento en otro.

Los parámetros que utilizamos son:

* **Dificultad**: Mide lo fácil/difícil que es ponerse frente a un juego sin leer el manual, lo intuitivo que es y si es posible avanzar o es realmente imposible. Un 10 sería aquel juego muy intuitivo, con ajuste de dificultad perfecto .
* **Gráficos**: Aquí se mide su calidad, si es SVGA/VGA, colores, si se incluye video digitalizado, si son rápidos y con un buen scroll, etc.
* **Sonido**: Este parámetro mide la calidad del sonido, si se adecua a cada momento, variedad, si incluye voces digitalizas, si se ha doblado al castellano, si incluye digitalizaciones en alta fidelidad, etc.
* **Originalidad**: Mide el aprovechamiento del hardware con nuevas técnicas, las nuevas ideas de juegos, etc.
* **Diversión**: Aquí medimos las horas de diversión que te esperan y sobre todo su intensidad, este es tal vez el parámetro más importante de un juego.

HEXX

La lucha contra el mago

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:

CPU: PC 386/20 Mhz o superior
Memoria: 575Kb de RAM libres y 800 Kb de memoria LIM&/EMS
Disco duro y ratón cargado necesarios
Unidad de disco: *3 1/2"*
Tarjeta gráfica: VGA/MCGA
Tarjeta de sonido: Adlib, Roland, Sound Blaster, Gravis
Instrucciones de carga:
Desde tu unidad de disquete (**A:** o **B:**) teclea **INSTALL.BAT** y la demo se te instalará en el disco duro. En **C:**, teclea CD\HEXX-DEMO y luego HEXX.





Director Editorial: José Emilio Barbero.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Antonio Greppi Murcia.
Colaboradores: Ángel Francisco Jiménez, L.H. Servicios Informáticos, José Villalba Medina, Luis Villar, Borja de Medrano, Jesús Hervás, Antonio Gómez, Julián Pérez, "Sherlock Holmes" y "Gandalf".
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.

Editorial Multipress, S.A.
Director General: Julio Goñi.
Director de publicaciones: Saúl Braceras.
Director de producción: Julio Rodriguez.
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29 Fax: 458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain VIII 94.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior: DGP
Chile: Distribuidora El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.

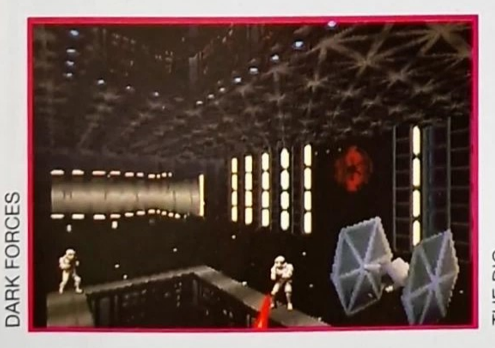
ESPECIAL LUCASARTS

FULL THROTTLE

Lucas Arts es una empresa a la que se la conoce principalmente por sus magníficas aventuras. Monkey Island II, Maniac Mansion II y Sam&Max son sus tres últimos grandes éxitos en el mundo de las aventuras, pero eso no es nada en comparación con lo que está a punto de llegar.

Hemos querido hacer este mini-especial de Lucas Arts, con las tres novedades más importantes que sacará esta casa en los próximos meses.

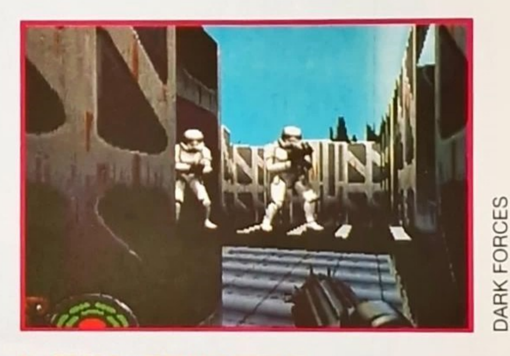
*** THE DIG:** Una aventura interactiva diseñada por Lucas Arts y Steven Spielberg. Originalmente fue diseñada para disquetes, pero se lanzará en CD-ROM para principios del próximo año. El juego incorporará nuevas técnicas que optimizarán el uso del CD-ROM. The Dig pondrá al jugador al cargo de un equipo de exploradores espaciales en un planeta hostil, en las ruinas de una antigua civilización.



DARK FORCES



THE DIG



DARK FORCES

*** FULL THROTTLE:** Este juego te presenta una aventura con un gran nivel de acción. Una historia futurista sobre la lucha de la justicia y el "Código de la Carretera". Luchas de motos, secuencias en primera persona en plena carretera, luchas entre bandas, son sólo algunas de las características de esta aventura. Los gráficos de este juego en CD-ROM, son dibujos animados de una altísima calidad. El juego estará disponible a finales de año.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

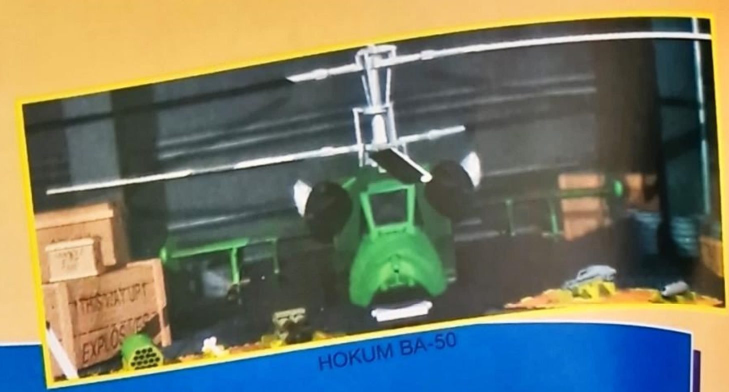


THE DIG

*** DARK FORCES:** Un nuevo producto que sólo saldrá en CD-ROM. Dark Forces se puede catalogar como un juego de acción-aventura. Es como si mezcláramos los gráficos de una excelente aventura con la adictividad y acción de juegos como Doom, Corridor-7 o Wolfenstein; pero con los personajes de "La Guerra de las Galaxias". El juego saldrá a la luz a finales del presente año.

FULL THROTTLE

OK PC News


HOKUM BA-50

ARENA

Tras el gran éxito de juegos como Doom, Hexx, Wolfenstein 3D o Corridor-7, llega "Arena: The Elder Scrolls", un arcade 3D con la misma filosofía de los anteriores juegos.
Las misiones son las ya clásicas de ir por los diversos laberintos y limpiarlos de siniestros enemigos. Nuestro personaje será una maga-luchadora que podrá lanzar devastadores hechizos y ser aún más cruel con su espada.
Los enemigos pertenecen al género fantástico medieval: soldados, lobos de las nieves, hombres lagarto, etc. Pero con Arena, no todo será luchar, también hay que hablar con diversos personajes para obtener información diversa.

ARENA

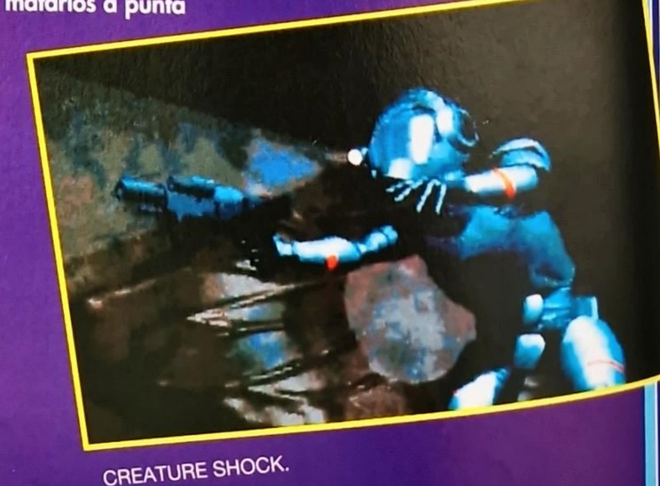

ARENA


HOKUM BA-50

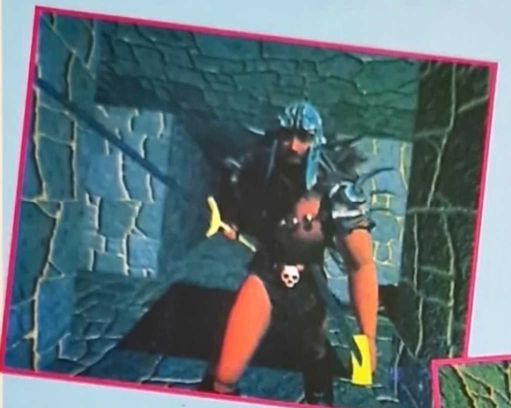
Con Hokum BA-50 llega un nuevo simulador de helicóptero, pero con la novedad de ser un modelo soviético. Hokum BA-50 es un simulador rápido y muy detallado. Las pantallas estáticas de la fase del prevuelo están cuidadas hasta el más mínimo detalle.
Las misiones se desarrollarán no sólo en la selva y campo abierto, sino también en el mar. Despegaremos tanto desde el portaviones, como desde bases terrestres.
Este nuevo helicóptero es capaz de cargar con las más devastadoras armas y algo digno de verse serán las explosiones de nuestras víctimas cuando se pongan a nuestro alcance.

CREATURE SHOCK

Actualmente en desarrollo, Creature Shock saldrá en formato CD-ROM. Imágenes de video, una banda sonora escalofriante y toda la adicción de un arcade, harán que no pase en absoluto inadvertido.
La acción se traslada al año 2023, cuando la nave Amazon investiga una de las lunas del planeta Saturno. Misteriosamente, se pierde el contacto con la nave, como ya va siendo habitual en estos casos ¿verdad?
Tu visitarás esta misteriosa luna en busca de respuestas y te encontrarás con toda una raza de enemigos alienígenas con muy malas pulgas. Tu misión: matarlos a punta de ratón.


CREATURE SHOCK.

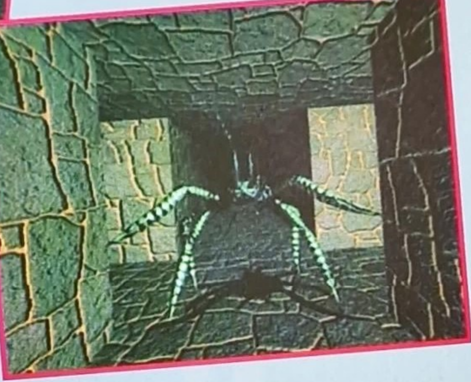
LANDS OF LORE II



LANDS OF LORE II

La primera parte de este juego ha demostrado ser uno de los mejores juegos de rol creados hasta la fecha. Sus animaciones en los movimientos en primera persona son simplemente geniales, su música y efectos sonoros son de los que dan ganas de dar un beso a la tarjeta de sonido, la trama es mejor aún y sólo tenía un defecto: que al cabo de muchas horas de juego se terminaba el mismo. La solución: su segunda parte.

Esta nueva entrega de Lands of Lore se presentará sólo en CD-ROM y no tenéis más que ver una pantalla para saber que nos pondrá la piel de gallina.



LANDS OF LORE II

INFORMAT ´94

La feria Informat´94, que se celebrará en Barcelona del 12 al 16 de septiembre, contará con los principales ejecutivos de las empresas informáticas más importantes a nivel mundial.

Informat´94, primera feria internacional de otoño de las nuevas tecnologías del sur de Europa, acogerá a 300 presidentes y vicepresidentes de la industria, que debatirán sobre el estado de las últimas tecnologías y presentarán las tendencias de sus empresas ante los máximos representantes de las principales compañías europeas.

NEW WORLD COMPUTING, INC.

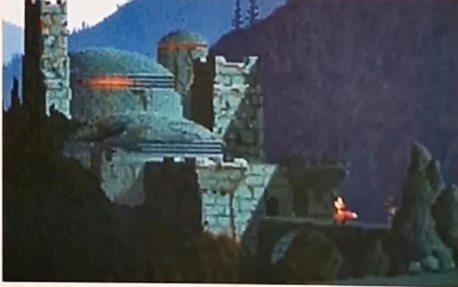
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Esta compañía lanzará al mercado más de diez nuevos títulos en formato CD-ROM. El mercado en el que se está especializando esta compañía, es el mercado multimedia, que está creciendo vertiginosamente en los últimos años.

N.W.C. está especializada en todo tipo de juegos como: estrategia, arcades, “wargames”, simulaciones y juegos de rol. El último éxito de la compañía que ha llegado a España de las manos de Proein S.A., ha sido la saga de juegos de rol" Might and Magic".

Estos son los títulos más importantes:

- Vegas Games Deluxe CD: Una recopilación de diez de los juegos más clásicos de los casinos.
- Celebrity Video Poker: Juega contra las mayores celebridades del mundo y disfruta de magníficos vídeos.
- Iron Cross: La Segunda Guerra Mundial está en tus manos. Combates en tiempo real, 12 escenarios con las campañas más famosas, más de 80 unidades de combate diferentes y 14 características individuales para cada unidad según su categoría, son sólo algunas de las novedades que ofrece este juego.
- Heroes of Might and Magic: Un nuevo juego de estrategia ambientada en un mundo fantástico, basado en la serie Might and Magic.
- Inherit the Earth CD: Te ofrece una aventura animada interactiva. Los personajes son animales y tienen la misión de probar la inocencia de Riff´s, el zorro listo. El juego contará con todos los textos digitalizados, mapas 3D, perspectiva isométrica, etc. Toda una experiencia multimedia.
- Zephyr: Los último en combate de tanques futuristas. Gráficos renderizados en 3D, posibilidad de jugar por módem o red, inteligencia artificial mejorada para enfrentarse al PC, ocho mundos con diferentes escenarios y voces digitalizadas (en la versión CD-ROM) son algunas de las características que te sumergirán en este combate en pleno año 2365.



INHERIT THE EARTH CD.



ZEPHYR.



OVERLORD

Los simuladores de aviones basados en la Segunda Guerra Mundial están de moda y es difícil ofrecer algo competitivo, pero Overlord lo ofrece. Nuevos gráficos más cuidados con unos requerimientos similiares a la competencia son su mejor baza. Con Overlord podrás revivir las misiones aéreas más importantes de los días que rodearon al famoso Día-D. Tendrás que destruir baterías, atacar barcos, barrer las playas de Normandía, interceptar a los temibles aviones de la última generación de Hitler, etc. La diversión está asegurada y estamos seguros de que no nos defraudará.

OVERLORD



INNOCENT UNTIL CAUGHT 2

De nuevo Jack va a tener que resolver sus variopintos problemas en el espacio. Tras el éxito de la primera parte de esta aventura, ya está preparándose su segunda entrega.



INNOCENT UNTIL CAUGHT 2

El intérprete del juego se mantendrá intacto con respecto a la primera entrega, incluso cuando hablemos con los diversos personajes que iremos encontrando, se verán los retratos de quienes conversan.
Al igual que en la primera parte, Innocent 2 incluirá numerosas escenas intermedias con gráficos renderizados de una altísima calidad. La ambientación del juego sigue en su línea anterior, ofreciendo un universo frio y hostil, ideal para vivir una aventura.

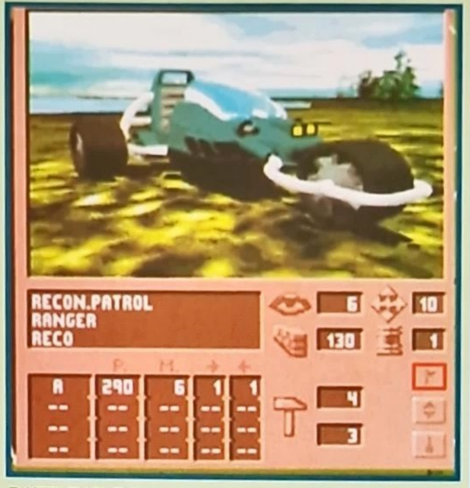
NOVEDADES DE SIERRA

Estas son las novedades que lanzará al mercado la archiconocida casa Sierra a lo largo de lo que queda del año:

- **PHANTASMAGORIA:** Escrita por Roberta Williams, esta aventura es todo un thriller con el mejor suspense. Una mujer luchará por su vida contra las fuerzas del mal.
- **OUTPOST:** Basado en información obtenida por el Centro de Investigación de la NASA en sus diversas investigaciones espaciales, Outpost te ofrece la posibilidad de emprender toda una colonización del espacio.
- **FREDDY PHARKAS:** Una aventura con un gran senrido del humor basada en el Oeste Americano.
- **POLICE QUEST 4 - CD:** Ahora, totalmente multimedia. Investigación de asesinatos, búsqueda de evidencias, interrogaciones, persecuciones, fotografías digitalizadas de una altísima calidad y banda sonora en estéreo son sus principales puntos fuertes.
- **KING QUEST 7:** Una nueva entrega de esta magnífica saga de aventuras. Se que es difícil, pero con King Quest VI se está intentando superar todo lo escuchado hasta la fecha en el PC.
- **ACES OF THE DEEP:** Completa simulación de un U-Boat, el mejor submarino alemán de la Segunda Guerra Mundial. Las misiones datarán por tanto, desde septiembre de 1939, hasta mayo de 1945.
- **ACES OVER EUROPE:** Más de 20 modelos de aviones diferentes de la Segunda Guerra Mundial, incluyendo los más famosos. El juego dispone de multiples misiones de intercepción, ataques a lanzaderas V-1, bombardeos a aeropuertos, ataques a vehículos, etc.

BATTLE ISLE 2

Estoy seguro de que la mayoría de vosotros, recordaréis el juego Battle Isle y su disco de nuevas misiones. Este juego fue de los primeros en demostrar que los juegos de estrategia también pueden tener buenos gráficos y sonido.
Ahora llega su segunda parte, que saldrá tanto en disquetes como en CD-ROM. Esta segunda parte es realmente superior a la primera. Los gráficos mejorarán enormemememente, sobre todo en lo referente a las pantallas de combates y características de las diferentes unidades.
La alta jugabilidad y alta adictividad de este juego, junto con las nuevas mejoras que aprovechan las nuevas tecnologías, asegurán que Battle Isle 2 será el número uno de los juegos de estrategia militar.

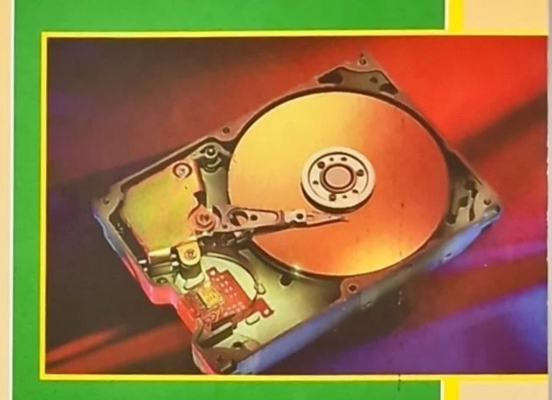


BATTLE ISLE 2



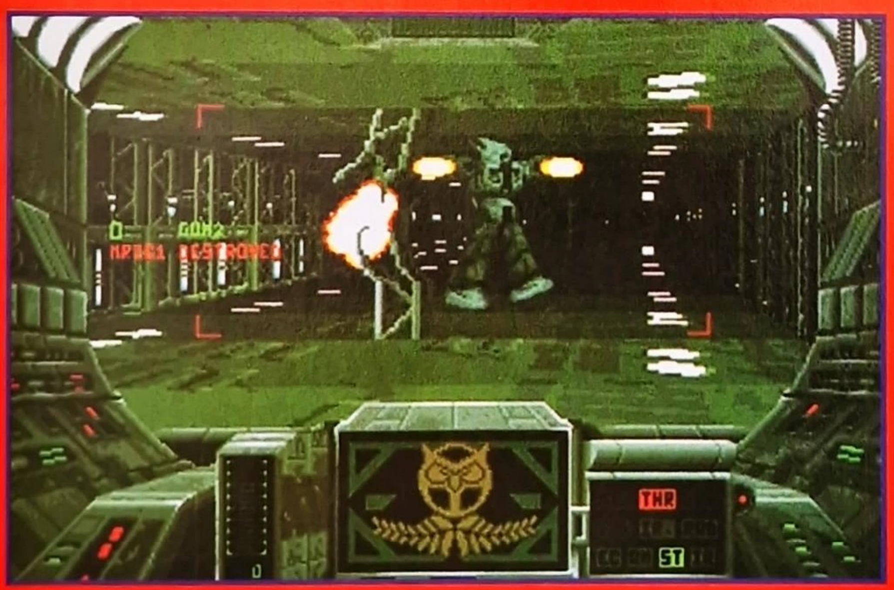
NUEVOS DISCOS DUROS DE QUANTUM

Quantum acaba de presentar una nueva gama de discos para los PC de sobremesa. Sus características más novedosas están el incluir un "SCSI Conectar y Usar" y la superación de los 528 Mb de capacidad de almacenamiento.



MECH COMMANDER

Excitantes combates de robots, múltiples misiones, gráficos sorprendentes, diversos modelos de robots e investigación y adquisición de armamento, son sólo algunas de las características de este juego.



MECH COMMANDER

Mech Commander llega como herencia de Mech Warrior, el primer simulador de combate de robots futuristas, aparecido en el mundo de las consolas. Los gráficos han mejorado mucho y la adictividad y jugabilidad no han bajado lo más mínimo.

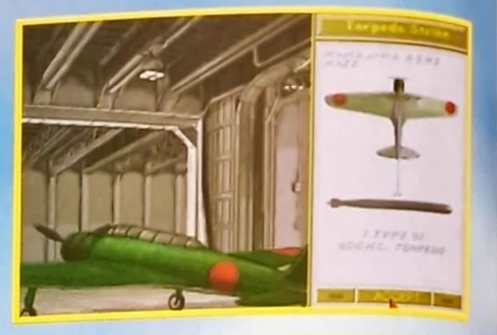
NUEVOS ACUERDOS

■ La distribuidora española Proein, S.A. acaba de anunciar un nuevo acuerdo de distribución con la compañía americana Merit Software, que recientemente ha adquirido la compañía inglésa Zeppelin Games para la distribución y el desarrollo de nuevos productos en el mercado europeo. Esta nueva compañía pasará a denominarse Merit Studios. Entre sus próximos títulos están: Starship, Harvester, Fighter Wing, The Psychotron y Fortress of Dr. Radiaki.

■ Proein, S.A. también ha firmado un acuerdo de distribución con la casa Midscape. Los primeros títulos, que aparecerán a partir del mes de septiembre, son: Evasive Action (PC), Megarace (CD-ROM), Redshift (CD-ROM), Space Shuttle (CD-ROM), Guiness Disk of Records 1993 (CD-ROM), Newsweek-Globocon (CD-ROM), D-DAY (CD-ROM), Digital Lore (CD-ROM), Digital Lore (CD-ROM), Dragon Lore (CD-ROM), World Atlas V4 (CD-ROM), Revenge (PC y CD-ROM), Prehistoria (CD-ROM), Teddy´s Big Day (CD-ROM) y Genesia (PC y CD-ROM).



- OK Preview: 1942
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN
- Tipo: SIMULADOR

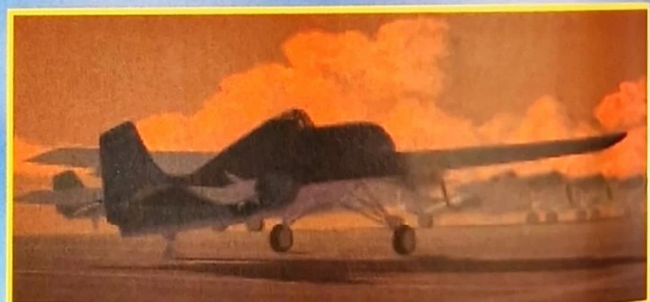


1942 The Pacific Air War

Crueles batallas te ofrece 1942. En el sur del Pacífico miles de aviones están preparados para entablar las más duras batallas aeronavales de la Historia. Tu puedes tomar parte en la acción con 1942 y ponerte al mando de cualquiera de los dos bandos.









Microprose siempre ha sabido lo que necesita un simulador y estamos seguros de que 1942 no defraudará a nadie cuando llege al mercado.

La acción se remonta al año que da nombre al juego, justo en el momento en que quedó demostrada la supremacía del poder aéreo en la Guerra del Pacífico. Con 1942 podrás revivir las más crueles y excitantes batallas de este histórico momento. El juego está basado en información verídica sobre las posiciones de las flotas, características y su composición.

MISIONES POR DOQUIER

En el Pacífico se vieron las caras dos naciones, los americanos y los japoneses. 1942 te ofrece la posibilidad de jugar con ambos bandos. Las misiones de la aviación naval pasan desde la lucha cerrada de cazas (dogfight), hasta las misiones contra barcos me-

EN EL PUNTO





diante el bombardeo o el lanzamiento de torpedos.

Las misiones que te ofrecerá 1942 se desarrollan en las zonas más famosas del conflicto: el Mar del Coral, Midway, las Islas Salomón, Santa Cruz, el Mar de Filipinas y en el juego se incluirá el modo campaña para que todo dependa del curso de la guerra.

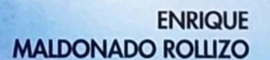


Por si eso fuese poco, el juego incluirá un editor de escenarios para que tú seas quien decidas los enfrentamientos.

Los aviones están fielmente reproducidos en todas sus posiciones. Por ejemplo las alas variarán en función del avión y por supuesto las vistas de las posiciones de los artilleros y del encargado del lanzamiento de las bombas en el momento preciso en un gran bombardero.

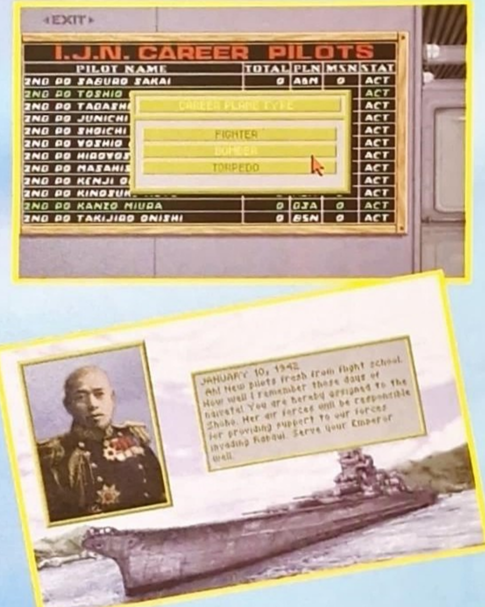
Otro punto fuerte del juego será la opción de grabar los vuelos y poder verlos después desde el ángulo que quieras. Los gráficos están muy conseguidos y el hardware recomendado es un 386 de altas prestaciones, 33 Mhz o más. Pero los requerimientos dependerán del nivel gráfico elegido. Uno de los puntos fuertes del juego es la suavidad de los movimientos a niveles de gráficos más altos que otros simuladores.

Según parece, 1942: The Pacific Air War, va a ser un completísimo simulador de vuelo que hará las delicias de los amantes del género. Seguro que el próximo mes os daremos más información de este juego.



ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO





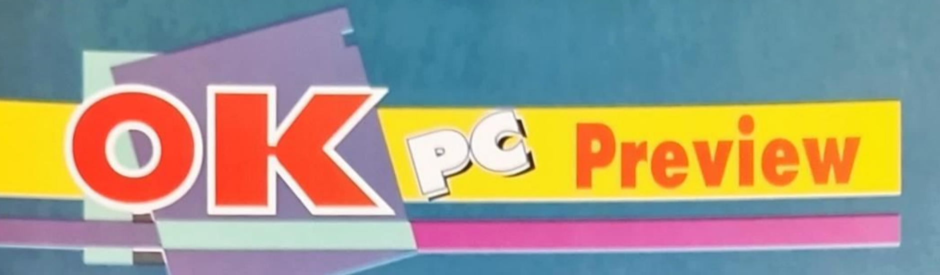










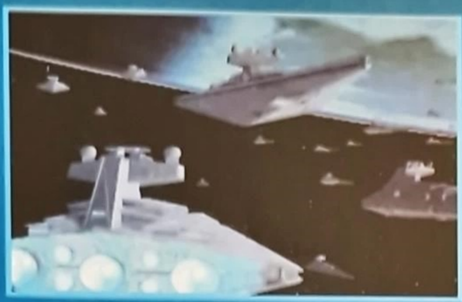


- OK Preview: TIE FIGHTER
- Compañía: LUCAS ARTS
- Distribuidor: ERBE
- Tipo: SIMULADOR

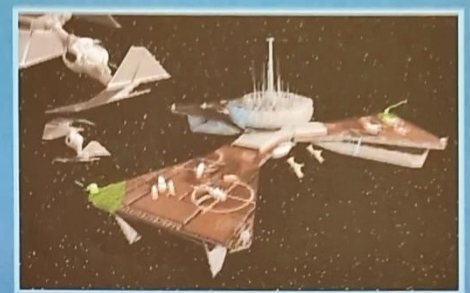
EXTERMINA A LO

Los rebeldes, con Luke Skywalker a la cabeza, ya han agotado la paciencia del Imperio. El Emperador está furioso y te encargará las más difíciles misiones para conseguir acabar con estos molestos rebeldes.

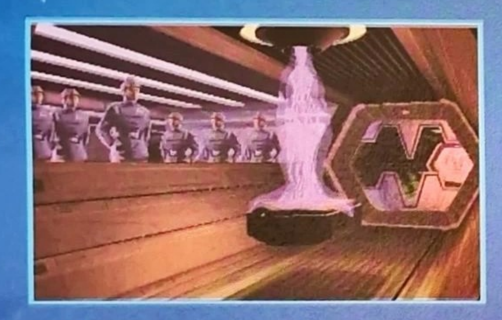
La gran novedad que presenta Tie Fighter, frente a la saga de los juegos basados en La Guerra de las Galaxias, es que ahora se te ofrecerá la posibilidad de jugar con las tropas del Imperio.








OS REBELDES





El juego, por supuesto, ha sido diseñado y creado por los mismos programadores de X-Wing y eso se nota en los gráficos y la música.

CAMBIO DE IMAGEN

Los terribles cazas TIE serán ahora más destructivos que nunca si eres un buen piloto.

Por supuesto, todo el juego estará ambientado desde el lado de las tropas imperiales. Hablaremos con el mismísimo Emperador y la potencia y rapidez de los cazas X-Wing estará en nuestra contra.



En el juego manejaremos los cazas imperiales en diversas misiones sucesivas que tendremos que completar si queremos pasar de fase. Estas misiones serán de todo tipo: destruir naves de la flota rebelde, lucha contra los X-Wing, ataque a contenedores, etc.

La dificultad del juego es la misma que en las anteriores entregas y requiere mucha práctica.

Los modos de juego serán los mismos que en X-Wing, pudiendo elegir el modo campaña, práctica o bien el modo en el que podemos jugar misiones sueltas con las naves que dispongamos.

LA TECNICA

Los gráficos estáticos continúan en la línea de los anteriores juegos, con gráficos a 256 colores y una gran ambientación del juego. Los gráficos de los combates tendrán la misma calidad.

El sonido es otro de los puntos fuertes del juego, ya que la banda sonora sigue siendo la de la película "La Guerra de las Galaxias".

Los requerimientos hardware estarán a la altura de las anteriores entregas de juegos basados en "Star Wars".

Todo hace pensar que Tie Fighter será un juego con el mismo éxito que ya ha tenido entre el público juegos como X-Wing y sus Tours of Duty de ampliación. Si eres un fanático de "La Guerra de las Galaxias", en breve tendrás ante tí un nuevo desafío.

SHERLOCK HOLMES



ESPECIAL GREMLIN

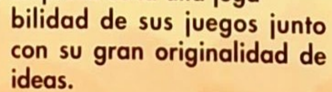


Gremlin es una de las compañías líderes en el desarrollo de juegos. A partir de junio, empezó su distribución de juegos en el mercado norteamericano, uniendose a Suncom Technologies. Hemos querido dedicar las siguientes dos páginas a esta compañía para que la conozcáis mejor.



Desde 1984, año en que se fundó esta empresa basada en Sheffield, Gremlin ha creado juegos para todo tipo de plataformas como PC´s Nintendo, Sega, Atari Jaguar, 3DO, Sony Playstation, CD-i and Commodore, etc. Entre los juegos de más renombre de la compañía tenemos: Nigel Mansell´s, Zool, Top Gear, Premier Manager y Lotus.

Tal vez el éxito de la compañía se deba a su campaña creativa de marketing o a su diseño innovador, aunque si hay algo que caracteriza a esta empresa es la alta juga-



bilidad de sus juegos junto con su gran originalidad de ideas.

ZOOL 2

Si te gustó el juego de arcade-plataforma Zool, ya está a punto de llegar su segunda parte, Zool 2.

Una de las mayores novedades del juego, es la posibilidad de jugar tanto con Zool, como con Zooz, su amiga.

Zool 2, al igual que su antecesor incluye una gran variedad de movimientos, como: carreras, saltos, golpes, giros, escaladas, y otras habilidades especiales de este héroe.

El juego incluirá seis nuevos niveles llenos de color y sonido digitalizado. En los nive-



ZOOL 2



ZOOL 2



ZOOL 2

les podrás encontrar fases de "bonus" escondidas. Los niveles serán: Swan Lake, Bulberry Hill, Tooting Common, Mount Ices, Snkaing Pass y Crazy House.

Como en la primera parte de Zool, los requerimientos del juego no serán demasiados. Simplemente un 386 con 550 Kb de RAM libres y ganas de pasar un buen rato.

LITIL DIVIL CD

A priori, la versión en CD-ROM de este juego no tendrá ninguna mejora con respecto a la versión de disquetes, salvo la de ahorrarnos los más de 30 Mb que ocupa en el disco duro.



SLIP STREAM



LITIL DIVIL CD

El objetivo, consiste en ayudar a un pequeño diablillo a pasar diferentes pruebas por un laberinto lleno de enigmas. La acción de un arcade, junto con los enigmas de una aventura le dan un excelente sabor.

Los gráficos del juego están muy cuidados, en especial las animaciones. En cuanto al sonido, no se sabe todavía si se incluirá la banda sonora en formato CD para una mayor calidad.

RETRIBUTION

Este es un juego de estrategia y acción. La acción se remonta al año 2396, tras una gran Guerra Mundial que ha llenado de destrucción nuestro planeta. De otro mundo llegan los Krellans, que se encargan de dar de nuevo paz y prosperidad al planeta. Más tarde se sabrá que el verdadero objetivo es comerse a los humanos.

Tu puedes impedir el desastre con... Retribution. Te enfrentarás a más de 11 campañas con más de 50 diferentes misiones cada una en la versión en CD-ROM, o 7 campañas con 30 misiones en el versión de disquetes. Los gráficos y ambientación del juego serán sorprendentes, así como el sonido.

Para dificultar más las cosas, se han incluido una inteligencia superior para las estrategias de los Krellan, lo que aumentará la diversión.



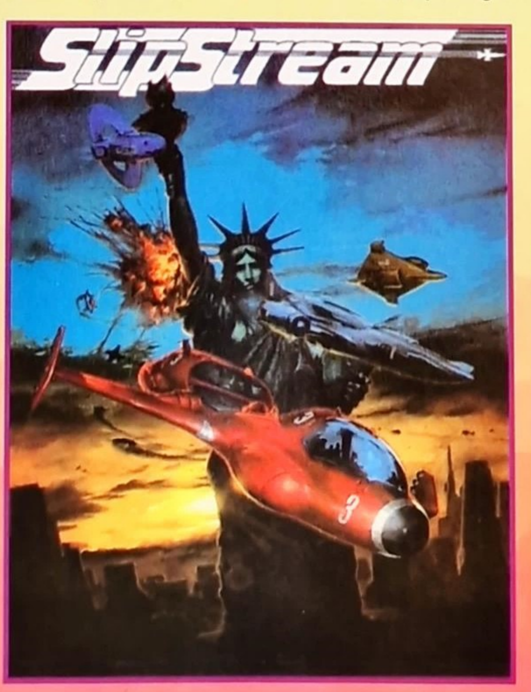
RETRIBUTION

SLIP STREAM

Con este juego se nos ofrece competir en difíciles carreras en un escenario futurista.

La acción se traslada al año 2015, donde los "Slipstreamers" son los mejores vehículos de la época. Estos artefactos no son bien vistos por el gobierno que los ve como una amenaza a su poder, así que tus competidores no serán tu único problema.

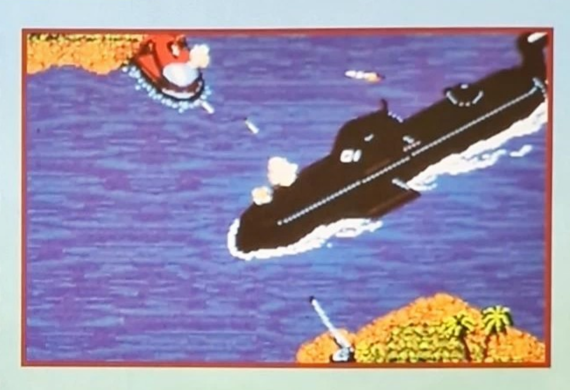
Gráficos en 3D, una excelente introducción, acción trepidante, 10 carreras diferentes, opción de jugar dos personas al tiempo, repetición de las mejores escenas, etc., son algunas de sus características.



SLIP STREAM

JUNGLE STRIKE Y DESERT STRIKE

Dos excepcionales juegos de estrategia y arcade, que te ofrecen trepidantes misiones en el desierto y jungla donde pilotarás los mejores helicópteros.



JUNGLE STRIKE



DESERT STRIKE

Tras el éxito de estos juegos en el mundo de las consolas, por fin estos dos juegos llegan al mundo del PC.

Entre sus características principales están las de elegir el copiloto, visión de mapa de satélite, perspectiva isométrica, numerosas misiones divididas en campañas, una gran variedad de armamento a elegir y misiones realistas.

En el desierto tendremos que destruir "SCUDS", acabar con reactores nucleares, rescatar pilotos caídos tras las líneas enemigas, etc.

En el juego "Jungle Strike", que salió después del anterior, se incluyen todas las características del otro juego y además muchas más como: posibilidad de pilotar un F-117, manejo de un hovercraft y una amplísima variedad de nuevos enemigos terrestres y aéreos. Además se incluyen muchos más escenarios: en la ciudad, jungla, ríos, niebla, islas, montañas, noche, etc.

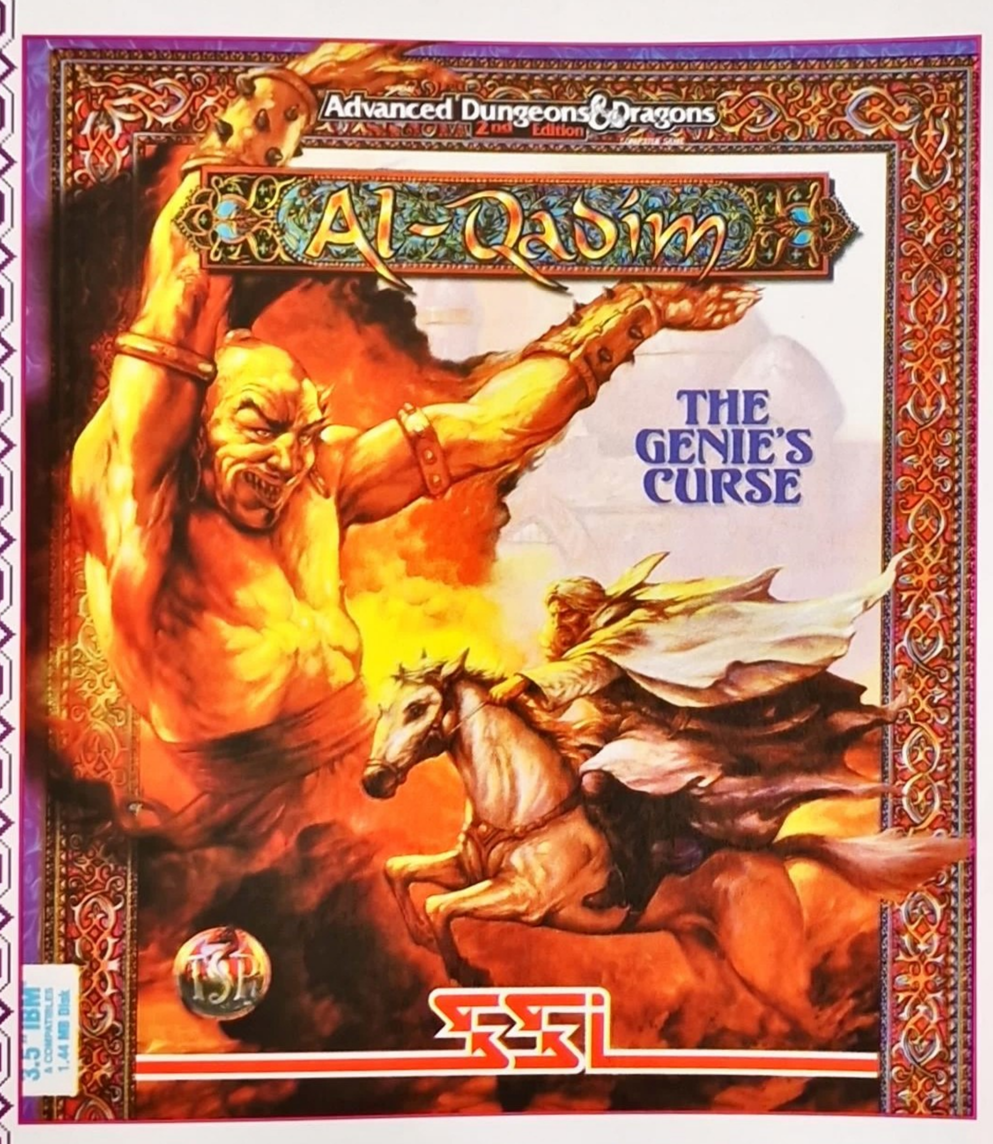
ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

OK PC Pasarela

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: AL QADIM
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 4 Mb de RAM
- Ratón, teclado, Joystick
- Aria, Sound Blaster, Proaudio Spectrum
- Ratón, teclado, Joystick
- Disco Duro mínimo: 12 Mb

Estamos sin duda ante una de las mejores producciones creadas por SSI. Una aventura que nos sitúa en el Lejano Oriente, con el fin de recuperar el honor perdido de nuestra familia, viviendo increíbles luchas y desafiando a los genios que nos castigaron con su maldición. Solo nuestra habilidad podrá hacernos salir airosos de esta emocionante aventura.









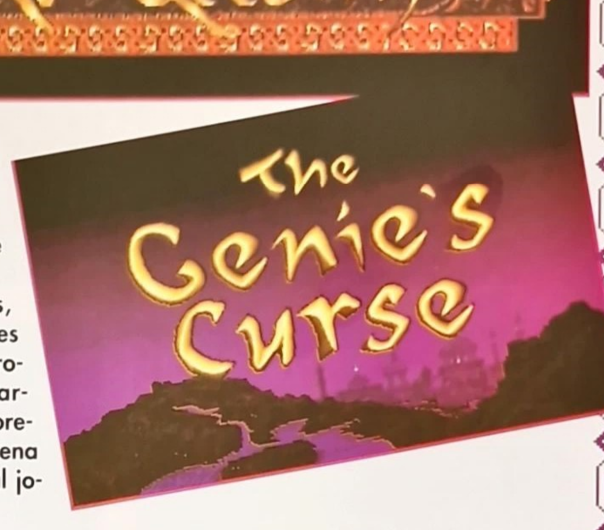
EL GUERRER

Si películas como "Las mil y una noches" u otras magníficas producciones con ambiente oriental, te han hecho sentir el chico rebelde que hay en tu interior, imaginándote como un apuesto corsario que lucha contra el mal y que como recompensa a su esfuerzo consigue a esa bella chica con la que siempre a soñado, este es el juego que andabas buscando.

AL-QADIM se desarrolla en un mundo lleno de arenas desiertas, esparcidas islas y con un telón de fondo como es la presencia del poder de los genios, un poder poderoso e indescriptible.

La mayoría de los habitantes de estas tierras temen a los genios refiriéndose a ellos como dioses, pero aquél que no tema a estas criaturas y ose enfrentarse a ellos obtendrá su merecida recompensa.

Por supuesto que aún quedan valientes guerreros a los que no les falta bravura para enfrentarse a lo que se tercie, ¿Verdad..?. Guiaremos a un joven con ganas de venganza, que tras recibir el permiso de su maestro de artes marciales se embarcará en la que será sin lugar a dudas la aventura más grande de su vida.



Genios, siniestros hechiceros, sabios ermitaños y muchos seres misteriosos, cada uno con sus propios secretos y retos, nos aguardan. Pero no todo van a ser sorpresas negativas, hay una muy buena que es el deseo de ver casado al jo-



















RO SOÑADO








ven guerrero con una bella dama, ¿o será toda una princesa?. Lo averiguaremos sin duda...

UN LABERINTO PARA EMPEZAR

El juego comienza en un entramado laberinto en el que la astucia y habilidad serán las principales armas para salir de dicho lugar. Disparos provenientes de todas direcciones, afiladas cuchillas que surgen del suelo, impresionantes sierras circulares que se interponen en nuestro camino y otras muchas más dificultades que intentarán interponerse en nuestro camino. Incluso algo de magia deberemos realizar para lograr encontrar el transportador que nos saque de dicho lugar para trasladarnos a las arenas desiertas cercanas a la próspera ciudad de Zaratan.

Llegar hasta aquí puede ser relativamente fácil, pero a partir de este momento el juego se complica. Nada más entrar en Zaratan y tras entrevistarnos con nuestra hermana y nuestro padre, las cosas se enredarán, deberemos entablar conversación con casi la totalidad de la ciudad, cada uno de los habitantes nos hará un comentario el cual en algunos casos nos será de gran ayuda mientras que, por el contrario, algunas conversaciones hubiese sido mejor no empezarlas. Normalmente suelen ser acertijos a descifrar.



Estamos frente a un mundo interactivo donde podremos establecer conversación con cualquier transeunte, con el simple movimiento de señalarlo con el cursor y pulsar la tecla de acción, la cual será la misma para hablar, golpear, coger objetos, abrir puertas o cualquier otra operación.

Habrá todo tipo de edificios: un templo, una posada, almacenes, cuarteles, casas de hechiceros,... y en cada uno de ellos se encuentra un secreto que nos ayudará en nuestro objetivo.



Si damos una vuelta por el desierto, tanto sea de día como de noche, habrá que tener mucho cuidado con todos los monstruos que habitan esa zona. Si manejas la espada con maestría esas horribles criaturas lo tendrán muy crudo.

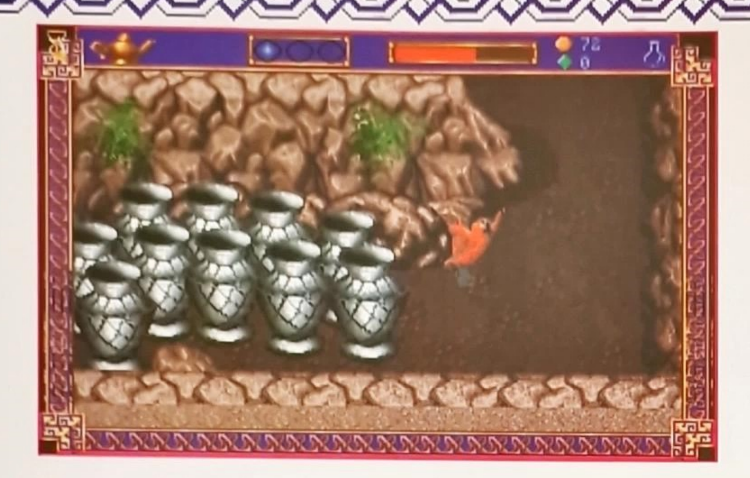
Estarán a nuestra disposición muchos objetos mágicos para ayuda en el combate, como pueden ser las pócimas de invulnerabilidad u otras semejantes.

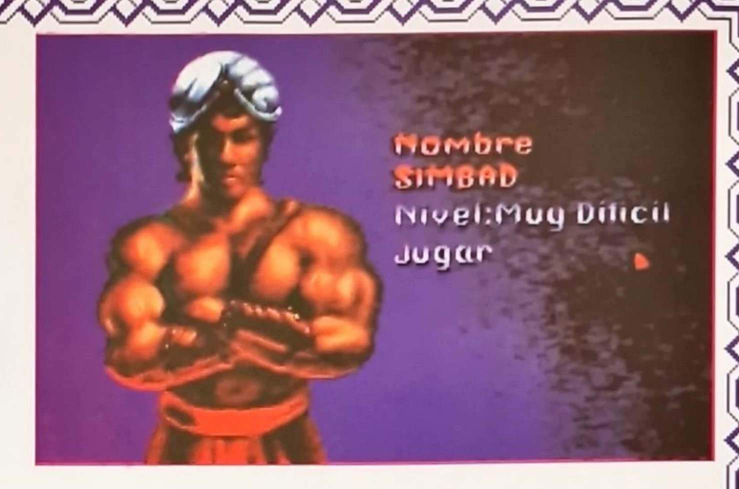
LOS PUNTOS

Según vayamos resolviendo acertijos, logrando objetivos y matando monstruos, nuestro guerrero irá ganando puntos de experiencia, aumentando el nivel de éste. Cuantos más puntos se posean más movimientos de ataque estarán a nuestro alcance, no se debe tardar en entrenar los nuevos golpes de que se disponga.

Otro atributo resaltado en la parte superior de la pantalla es la barra de la salud, no dejes que ésta llegue a su fin o aparecerá el odiado mensajito de GAME OVER.

El oro al igual que las gemas serán imprescindibles para poder moverse con soltura en este misterioso mundo.











La habilidad de nuestro guerrero en combate es abrumadora, está capacitado para manejar distintas armas con ambas manos, como puede ser la espada con la derecha y llevar sobre la mano izquierda una honda o un objeto mágico. Por el contrario recuerda que el agua no va demasiado con él.

LA PRESENTACION

Cuando el juego comienza, se nos muestra un imagen a pantalla completa de nuestro héroe al que tendremos que nombrarlo a nuestro gusto, si no se te ocurre ninguno, en el manual que acompaña al juego se nos aconsejan varios nombres típicos de Oriente.



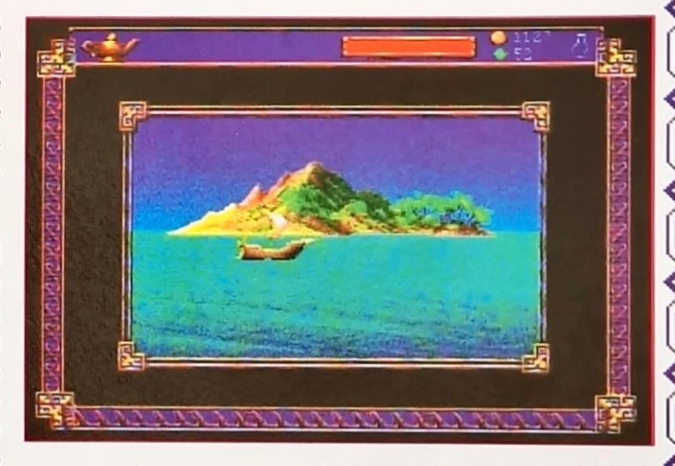


Después de denominarle, pasaremos a elegir el nivel de dificultad, os aconsejaría empezar por uno facilito de modo que os familiaricéis con el juego, de otro modo será mas que difícil que salgáis bien parados de las primeras pantallas. Por lo tanto el escenario de dificultad variable permite desafiar a cualquier jugador sea cual sea su nivel de habilidad.

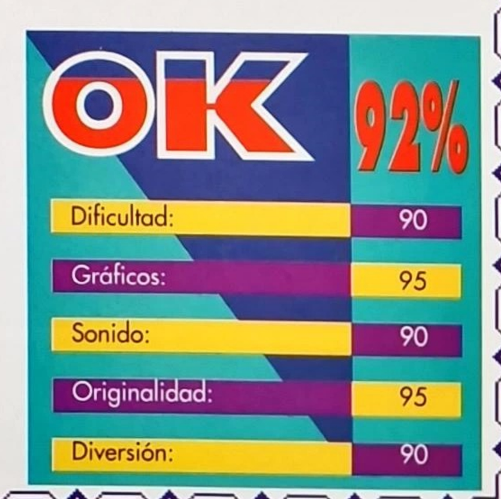
Encontraremos en formato de 256 colores, gráficos e impactantes animaciones que hacen de este juego un deleite visual, unos efectos sonoros y unos temas musicales que están acorde con el alto nivel del juego.

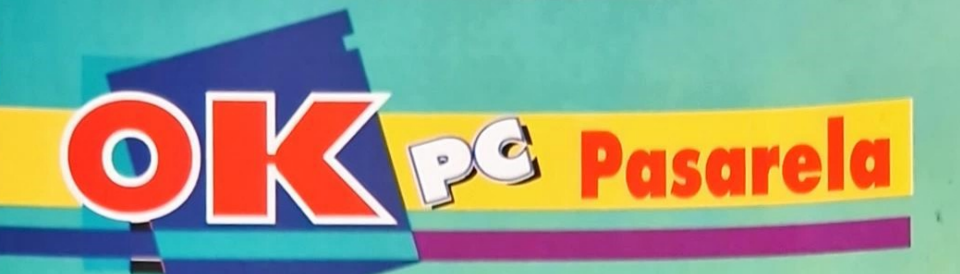
Sin duda es un juego que dará mucho que hablar en los próximos meses, si tienes oportunidad de hacerte con sus servicios no lo dudes, es algo de lo que no te arrepentirás.

Pero eso si, prepárate a pasar muchas y muchas horas frente a tu ordenador si te propones llegar a su fin. Por lo tanto ¿hay algún juego mejor que este para las muchas horas que tendremos en las próximas vacaciones de verano?. Supongo que muy pocos, pero en fin, cada uno es libre de elegir.



JESUS HERVAS





CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: ROBINSON'S REQUIEM
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: SILMARILIS
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:

- VGA
- 386 ó superior
- 4 Mb RAM
- Teclado, Ratón, Joystick
- Disco duro mínimo: 5 Mb

Robinson's Requiem

MUNDO INEXPLORADO

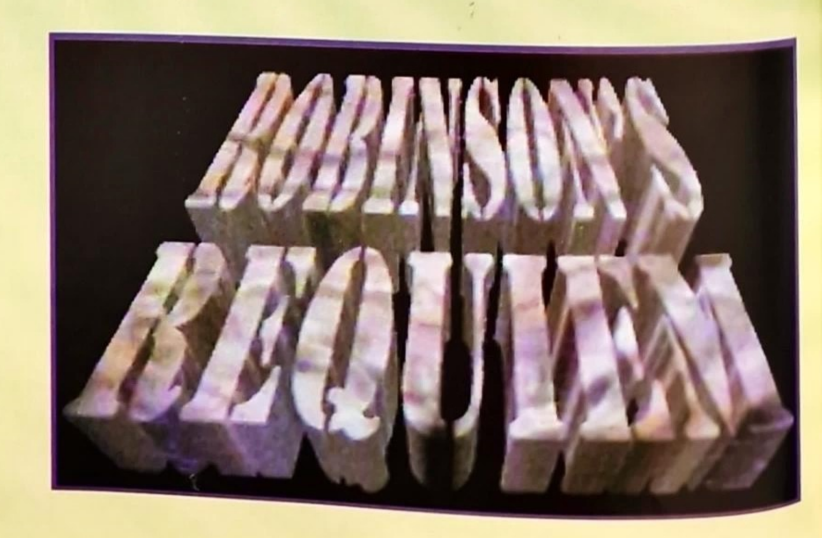
La idea de transformarnos por un momento en Robinson Crusoe siempre nos ha tentado. Muchas veces nos han preguntado qué llevaríamos a una isla desierta. Esta vez la cuestión se transforma en cómo sobrevivir en un planeta desconocido gracias a este juego.

A.W.E. es una extraña sociedad del futuro que se encarga de la colonización de nuevos planetas. Tiene un aspecto muy curioso, ya que prácticamente puede definirse como una especie de "hermandad monacal" al estilo de los viejos monasterios religiosos. Allí los "hermanos" son astronautas preparados especialmente para luchar contra un medio hostil.

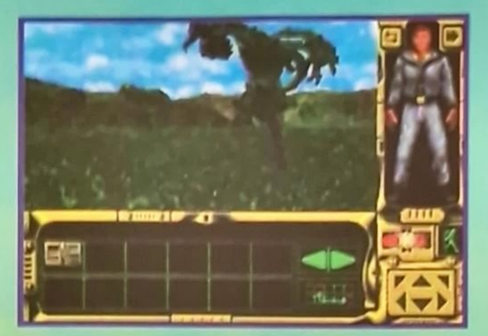
Su objetivo es que durante cinco años exploren determinadas zonas de planetas desconocidos y descubiertos por las numerosas sondas robot que se lanzaron en años anteriores. Una vez seleccionado un planeta, se escoge un voluntario con un amplio historial y nota













elevada. Gracias a su informe, se puede tener referencias para montar una futura colonia espacial sin pérdidas de material o vidas humanas. Un argumento muy típico de la ciencia ficción y enormemente atractivo.

Y aquí entramos nosotros en juego, ya que debemos guiar al astronauta simplemente para que sobreviva. Disponemos de un equipo básico de supervivencia, aunque nuestro pequeño ordenador de bolsillo, modelo Sésamo, nos ayudará en muchas ocasiones, tanto para guiarnos en su mapa holográfico como para el rastreo de nuestro organismo por si nos hemos contagiado con alguna enfermedad.

UN MUNDO DESCONOCIDO TE AGUARDA









ATERRIZAJE FORZOSO

Justo cuando entramos en la atmósfera del planeta, nuestra nave se avería y no tenemos más remedio que lanzarnos en paracaídas. Todo nuestro equipo se ha perdido, tan sólo hemos salvado nuestro ordenador Sésamo y algunas pertenencias que llevabamos consigo. Nos espera un mundo lleno de peligros.

Para empezar, hemos caído cerca de la zona ya ocupada por otro Robinson y con muy malas pulgas, ya que éste no es el planeta que nos tocaba explorar. Nos amenazará con matarnos si volvemos a pisar su territorio. Mi consejo es que empieces a pelear tú el primero, ya sabes, quien golpea primero golpea dos veces.

Así obtendrás algunos objetos que se perdieron para siempre en tu nave. Pero no escribas en tu informe que te has cargado a un compañero por muy odioso que fuera.

Además tienes el Libro Blanco de Supervivencia que lo constituye el propio manual del juego. Aparte de la instalación y la parte técnica del manejo, el libro te enseña a disfrutar con Robinson's Requiem, porque éste es sin duda el punto más logrado del juego: la adicción. Una vez que has explorado el terreno del comienzo y ya sabes manejar los controles, conocer nuevos sectores será una tarea deliciosa que nos tendrá enganchados a la pantalla del ordenador durante mucho tiempo. Una idea que parecía difícil de desarrollar como juego ha tenido una feliz resolución y con grandes dosis de originalidad. Vamos, la combinación perfecta.

CUESTIONES TECNICAS

Robinson's Requiem necesita un 386 ya que utiliza el modo protegido de este ordenador. Sinceramente, pienso que para jugar de una forma idónea es necesario un 486 a 50 Mhz. y con 4 megas de RAM como mínimo. Estos requisitos nunca vistos





en un programa de Silmarils, se deben a que vamos a gozar de una vista en primera persona con movimiento continuo, muy parecido a lo visto en Shadowcaster o Ultima Underworld, pero con sus características propias.

LA SENSACION DE REALIDAD ES INCREIBLE

Ya sabes que Silmarils son los creadores de la exitosa saga de rol Ishar y que muy pronto disfrutaremos de su tercera parte. Pues para que te hagas una idea de los gráficos de Robinson's Requiem, son muy parecidos a los de Ishar, eso sí, con una sensación de "estar allí" que en muy pocos juegos se ha conseguido hacer. Pero te recomiendo un ordenador de altas prestaciones para disfrutar del programa a tope. Para bien o para mal, la época del Pentium o el Power Pc está muy cerca.

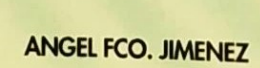
OPCIONES DE CONTROL

En Robinson's Requiem es muy importante la exploración y el uso adecuado de los objetos. Tales facetas nos indican que es una aventura con algunas gotitas de rol, más bien influenciadas por Ishar. Pero para llevar a buen fin nuestros planes aquí van las 10 opciones que debes manejar al dedillo:

* **MAPA**: Todos los juegos que conlleven la exploración deberían tener mapeado automático. El de esta ocasión es bastante completo y te será muy útil.
* **ORDENADOR**: Se denomina "Sésamo" y es un perfecto médico que revisará tu organismo, además de dar información sobre el clima, la hora y otras cuestiones.
* **USAR**: Pues imagínate lo que quieras: encender fuegos, desinfectar agua, tomar medicinas. Los boyscouts sabrán de lo que hablo. Por cierto, el juego le viene ideal para ellos, aunque aparte de la exploración tambien existen razonables dosis de violencia en las peleas.
* **FABRICAR**: Con una cuerda y una rama puedes crear un arco. Con este icono puedes fabricar objetos que el juego permita construir.
* **VESTIR**: No es lo mismo explorar los polos del planeta que el desierto. En cada ambiente, necesitarás una ropa adecuada.
* **CURARSE**: Dispones de una completa farmacia, desde analgésicos hasta drogas tranquilizantes. Pero ten cuidado y no te pases con las drogas, si no quieres que tu personaje se vuelva paranoico.
* **COMER y DORMIR**: ¿Necesitan alguna explicación? Recuerda que algunas plantas son muy venenosas.
* **COMBATIR**: Mi parte preferida, sobre todo cuando llevas las de ganar, pero existe por ahí una especie de búfalo que te los "pone de corbata" en unos momentos.
* **INVENTARIO**: Es tu mochila particular. Guarda todos los objetos que encuentres, porque nunca vas a saber cuando los vas a necesitar.

El sonido es de una calidad normal, sin llegar a ser extraordinario. Pocas melodías pero muchos efectos de sonido para ayudarnos a "meternos" en un mundo que nos acecha.

Y con suerte, podéis ligar con alguna bella indígena que te espera en un lugar tan hermoso como el Paraiso. Sólo es cuestión de buscarlo y seguro que está en algún sitio.


ANGEL FCO. JIMENEZ





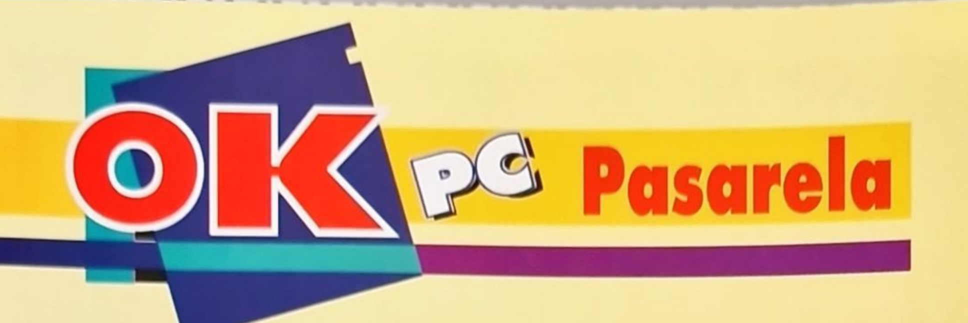




OK 90%

Dificultad:	80
Gráficos:	94
Sonido:	85
Originalidad:	96
Diversión:	93


SIM CITY 2000™
¡Mejor que en la vida real!
Software en castellano
Estrategia
SimCity 2000 tiene todas las características, flexibilidad, arte, animación y potencia necesarias para crear la ciudad de tus sueños.
Personalizatu terreno, desde praderas y llanuras, hasta sierras y cadenas montañosas.
Algunos desafiantes escenarios del juego son el incendio de Oakland de 1991, el desempleo en Flint (Michigan) y el tornado Hugo sobre Charleston.
Posibilidad de importar ciudades grabadas en los originales SimCity y SimCity Classic, y de actualizarlas con las funciones más recientes de SimCity 2000.
Disponible en PC.
SIM CITY 2000
SCENARIOS VOLUME 1 GREAT DISASTERS
Requires SimCity 2000
MAXIS
¡TE ESPERAN GRANDES DESASTRES!
SimCity 2000:
Grandes Desastres/Disco de datos
Disponible en PC.
MAXIS
© 1994 Sim-Business
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: HEXX
- Tipo: ROL
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 2 Mb de RAM
- Ratón, teclado
- 386 o superior
- Disco duro mínimo: 3Mb
- Adlib, SoundBlaster, Roland, Gravis

HEXX

REGRES MAZMO

Los aficionados al rol están de enhorabuena. Hexx cumple con todos los requisitos para ser un "puro" juego de rol. Multitud de calabozos que explorar, preciados tesoros que recoger y mucho enemigo que derrotar son los alicientes que nos esperan en este genial programa de Psygnosis.



Ultimamente he tenido algunos problemas para "catalogar" determinados juegos de rol, ya que compartían elementos de otros géneros, especialmente el de las videoaventuras, con las cuales está profundamente relacionado el rol, ya que comparte muchas características.

Pero en el momento de cargar HEXX, una sorpresa ha venido ante mis ojos. Me encuentro con un programa que reune los viejos esquemas del rol, pero con la tecnología de ahora. Es decir, el argumento del juego es igual al de miles de juegos e incluso novelas, pero la técnica es prodigiosa.

Tenemos una vista en primera persona y









con un scroll continuo que recuerda a Shadowcaster. Hay que decir que el movimiento es muy bueno y que la sensación de realidad y "de encontrarse allí" es bastante notable, todo ello redunda en una mayor jugabilidad y calidad del juego.

Pero si en el aspecto técnico recuerda a Shadowcaster, para los





que lleven ya algún tiempo en el mundillo del rol, el juego debe mucho a una vieja creación llamada Bloodwych, uno de los mejores juegos de rol que se hayan crea-

O A LAS ORRAS



EL EQUIPO IDEAL

Hexx es el típico juego de rol que necesita de un equipo de miembros que esté perfectamente equilibrado. Aparte de las distintas clases de personajes que existen como magos, guerreros, rangers y asesinos, también hay cuatro clases de magia que dominar.

Por lo tanto, para estar seguros de que contamos con personajes de todas las clases y todos los hechizos que existen en el juego puedan estar a nuestra disposición, te aconsejo que tomes nota de los siguientes tipos:



- Blodwyn Earthmother: Como su nombre indica, presta fidelidad a la Magia Tierra, además de ser un potente guerrero.
- Zothen Runecaster: Un mago del Dragón. Sus poderosos hechizos nos librarán de los pesados de turno, pero ten cuidado porque es especialmente vulnerable a los ataques mágicos. Es muy amigo de Blodwyn.
- Borgath Axedelth: Aunque de naturaleza caótica, como la magia a la cual sirve, resulta un buen compañero de aventuras y siempre está dispuesto a soltar alguna broma.
- Karena Karinova: De sangre azul, era la princesa de un antiguo reino oriental. Pero unos bárbaros destruyeron su país, y se convirtió en la única superviviente. Adiestrada en la Magia de la Noche, sólo desea venganza. Es muy impulsiva, y maneja sabiamente el arco.

DE COMPRAS

El equipo inicial de cada personaje estará muy limitado. Es necesario ir de compras y mejorarlo. Para ellos, a lo largo de nuestro recorrido, encontraremos tiendas donde podremos comprar y vender equipo.

Lo más necesario es que nuestros personajes de primera línea, tengan suficiente armadura y escudo para repeler los ataques masivos de nuestros enemigos.

A los personajes de retaguardia, les puedes comprar antorchas para iluminar el camino, arcos y ballestas para ayudar en la lucha, llaves para abrir las puertas. En general, equipo de apoyo.

Algo muy importante, es que también puedes vender equipo para ganar dinero, por tanto, no dejes en el suelo las armas de los enemigos a los que fulmines, ya que te reportarán suculentos beneficios.













do jamás. Aunque sus gráficos eran de muy baja resolución, en comparación con las maravillas que hay ahora, su guión y su desarrollo de juego eran muy absorbentes.

EXPLORA OSCURAS MAZMORRAS

Hexx comparte elementos de Bloodwych, tales como los nombres de los personajes, los objetos e incluso el sistema de magia. Esto último es muy importante en los juegos de rol medievales, ya que muchos enemigos y situaciones son inmunes a la fuerza de la espada. En Hexx se ha mejorado el sistema de Bloodwych para hacerlo aún más fácil.

MAZMORRAS DE ODIO

De todas formas, Hexx tiene novedades respecto a sus antecesores. Una de ellas es el automapeado, tan necesario para no perderse en un mar de laberintos, como incluyen los juegos típicos de mazmorras. Incluso tenemos acceso a los mapas de niveles anteriores o de los que no hayamos explorado, aunque en este caso permanecerán vacíos, pero servirá para saber







UTILIZA LA MAGIA CONTRA TUS ENEMIGOS

cuantos niveles nos quedan por explorar.

Otra novedad interesante, es la posibilidad de recuperar un juego en la RAM del ordenador. La máquina se encarga de grabar cada cierto tiempo una partida, y ya sabeis que el acceso a la RAM es instantáneo, por lo que no hay pérdida de tiempo con el disco duro, pero si apagas el ordenador sin grabar la partida donde corresponde, todos tus éxitos se habrán ido al quinto pino.

La trama es muy sencilla: mago muy malo desata las fuerzas del mal para arruinar un mundo entero bajo su poder. Cuatro valientes deben intentar algo contra él, pero para pasar a la Torre del mago, deben buscar cuatro Cristales que le permitan abrir la puerta. Una busqueda nada fácil, porque los monstruos magos y demás enemigos que te encontrarás son bastante duros de pelar, aunque cuentes con la ayuda de numerosas armas y de la magia.

La magia en HEXX, a diferencia de otros juegos, es muy importante. La hay de cuatro tipos: Tierra, Caos, Dragón y Noche. La del Dragón es la típica de los hechizos destructivos y la de la Tierra la de curación y protección, pero aún así todas las clases de magia poseen hechizos ofensivos.

ASUNTOS TECNICOS

Lo más sorprendente es que el juego que-

LOS CRISTALES TE ABRIRAN EL PASO

pa en "sólo" dos disquetes de alta densidad y con una fácil y rápida instalación, además de que casi no ocupa nada de disco duro. El precio a pagar es la poca variedad de escenarios y de enemigos, pero en contrapartida el movimiento es excelente incluso en sistemas lentos. Eso sí, necesitarás un 386SX como mínimo para jugar. Y hablando de precios, en el juego puedes visitar tiendas donde equiparás mejor a tu gente, o vender aquellos objetos que ya no te sirvan para nada.

Hexx es un derroche de diversión e imaginación. Tal vez, le falte algo de originalidad al explotar antiguas ideas, pero lo que nadie puede dudar es que las mejora y las hace atrayentes incluso para los más exigentes, que sois vosotros, los que disfrutais con los juegos de rol.

ANGEL FCO. JIMENEZ





¿UNA SIESTECITA?

Descansar en Hexx es vital para recuperar las heridas del combate. Hay dos formas de recuperar los daños:

- Camas: A lo largo de tu aventura, te econtrarás con camas donde podrás dormir todo el tiempo que quieras y te recuperarás de todas las heridas, siempre que estas no te causen la muerte.
- Habitaciones: Otra forma de recuperarte, incluso de la muerte, es la de entrar en las salas que hay a lo largo del juego. Como puedes ver en la imagen, estas habitaciones parecen teletransportadores. La diferencia está en los letreros que hay en las puertas de todas las salas.



OK	93%
Dificultad:	92
Gráficos:	95
Sonido:	93
Originalidad:	85
Diversión:	98



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: REUNION
- Tipo: Estrategia
- Compañía: GRANDSLAM
- Distribuidor: PROEIN S.A.

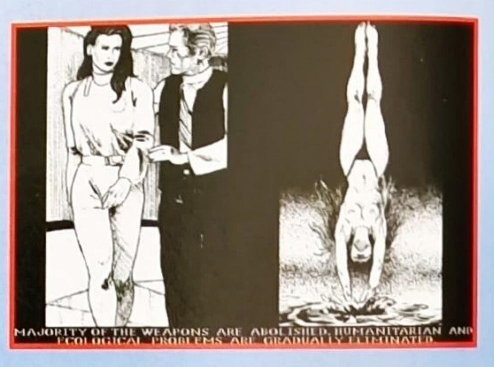
REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- 2586 Kb de RAM básica libres
- 256 Kb de memoria LIM/EMS
- Sound Blaster, Gravis Ultrasound
- Disco duro mínimo 22 Mb

REUNION











Un nuevo planeta Tierra, todo un Universo hostil, nuevos descubrimientos esperando a salir de las mentes de tus científicos, una nueva esperanza. El éxito o fracaso de esta nueva empresa depende sólo de ti: "El presidente de la colonia Nueva Tierra".

El Departamento de Información Gubernamental de Nueva Tierra te ha encargado la difícil misión de crear nuevas colonias y defenderlas de los invasores. Es ya el año 2621 y la lucha por la supervivencia empieza de nuevo. Pero... ¿cómo hemos llegado a esta crítica situación?

LA HISTORIA

A finales del siglo XX, la antigua Tierra empieza a perder la poca biosfera que le queda. Polución, guerras y otros daños injustificados, terminan por poner en alerta roja a todas las naciones.

Ya por el 2048, muchas zonas del planeta registran peligrosos niveles de radiación. Los miembros de las Naciones Uni-

MISION EN N

das firman un acuerdo para dedicar todos los recursos disponibles a salvar el planeta.

Las Naciones Unidas crean un poderoso ejército que consigue pacificar todo el planeta y todas las grandes empresas son disueltas, quedando en manos de esta nueva ampliación de la organización.

Con las guerras terminadas, todos los recursos utilizados en la destrucción se emplean para la investigación y desarrollo de nuevas tecnologías. Por el 2109 la capa de ozono de la Tierra se reestablece con un nuevo descubrimiento. Durante los 500 siguientes años todo será paz y prosperidad y entre los grandes descubrimientos tecnológicos, está el de una nueva forma de propulsión que permite hacer viajes interestelares en muy poco tiempo, con lo que se hace posible la búsqueda de nuevos planetas para colonizar.

Dos naves se envían a colonizar nuevos planetas y sólo una regresa. Años después, por el 2616, se produce un cambio estraño en la Tierra y de nuevo el hambre y la guerra invaden el planeta.

GUERRA Y PAZ



Por desgracia, no estamos sólos en el Universo y tarde o temprano sufriremos los ataques de los alienígenas.

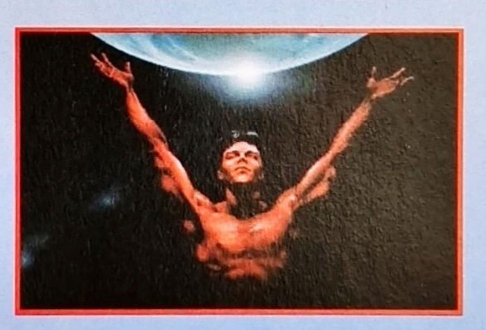
Para poder obtener un ejército fuerte y eficiente, que nos defienda, será necesario obtener materiales que no hay en Nueva Tierra. Posteriormente será necesario tener un buen ingeniero y científico que se encarguen de los diseños de armas.

Si no te expandes a otros planetas y satélites rápidamente, la derrota será total y tu civilización se destruirá. Ni siquiera sabrás si te han atacado los habitantes de la Tierra original u otros invasores del espacio.



2615: EXPLORER 2 IS REFITTED IN SPACE DOCK AND MADE READY TO TRAVEL BACK TO THE NEW PLANETS.





AHORA ES TU TURNO

El "Explorador 2" sale huyendo de la Tierra con todo listo para crear nuevas colonias en el espacio. Unos pocos años después, "Explorador 2" alcanza un nuevo sistema solar. La fuerza de la deceleración causa la explosión de los generadores y la tripulación se ve obligada a escapar al planeta más cercano utilizando cápsulas de supervivencia. En este planeta se forma la primera colonia extraterrestre llamada "Nueva Tierra".

Empezarás tomando el control de esta pequeña colonia. La situación es de prosperidad y cuando empieces a jugar ya habrá una pequeña comunidad creada, deseosa de crecer y propagarse a otros planetas.

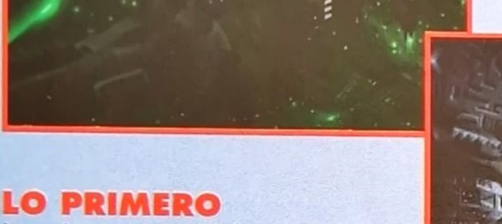
Pero el planeta no es muy grande y muchas dudas surgen en la mente: ¿qué fue de los nuevos gobernantes de la Tierra?, ¿existe vida en otros mundos?, ¿estamos en peligro?

Ya terminado el periodo en el que la lucha por la supervivencia en el planeta ha terminado y en el que ya no hay hambre ni enfermedades, comienza la época científica. Se crea un observatorio para empezar con nuevas colonizaciones alrededor de Nueva Tierra.









LO PRIMERO

Lo primero que tendrás que hacer es investigar el satélite de Nueva Tierra, llamado Apolo. Este satélite es toda una beta de minerales a ser explotada y es la mejor opción para crear la primera colonia exterior.

Algo que tienes que tener en cuenta cuando gobiernes, es seguir las pocas leyes que tiene la nueva constitución: ofrecer buenas condiciones de vida al pueblo, protegerlo de invasores y abstenerse de utilizar medidas y tasas opresivas contra tu pueblo.

Las funciones que tendrás que llevar a cabo son demasiadas para llevarlas a buen fin tu sólo, será necesario que contrates ministros que te ayuden. Su eficiencia dependerá de su salario y edad. Hay cuatro cargos a cubrir: Construcción, Desarrollo, Fuerzas Armadas y Flota Espacial.





Todos los cargos son sumamente importantes: La defensa, será vital contra las invasiones exteriores; la flota espacial se encargará de colonizar nuevos planetas y repeler desde el exterior cualquier invasión; la construcción será esencial para poder crear nuevos desarrollos como estadios; el desarrollo será vital para descubrir nuevas construcciones, armas, robots, etc.



CREA TU PLANETA

A medida que pase el tiempo, la gente te pedirá nuevas construcciones. Estas construcciones consumirán electricidad, costarán dinero y ofrecerán diversos servicios.

La diversidad de construcciones en el planeta será enorme, puedes crear: plantas energéticas, robots mineros, campos de cultivo, hospitales, fábricas de vehículos, observatorios, casas, radares, etc. Al principio las opciones estarán limitadas, pero después irán aumentando a medida que aumentes tus recursos en investigación y contrates a mejores hombres para el cargo de Ministro de Construcción.

El manejo del juego no es muy complicado "a priori", todas las opciones están a una simple pulsación de ratón. Incluso hay varias formas de acceder a las diversas opciones: a través de los iconos rápidos situados en la parte superior de la pantalla o pulsando en determinadas zonas de la sala de control central donde te encuentras tu y tus ministros. Las opciones son: Información-Comprar, Investigación Diseño, Información de la Nave, Mapa Galáctico, Planeta Principal, Ministros, Bar espacial, Operaciones de disco y Planeta principal.

El juego, además de incluir una presentación excepcional, incluye numerosas escenas animadas con unos gráficos del calibre de los de la presentación. Son gráficos a 256 colores de una altísima calidad. Los detalles gráficos de las colonias espaciales tienen hasta los más mínimos detalles, de hecho es muy fácil quedarse admirando la superficie del planeta mientras corre el tiempo en nuestra contra.

En cuanto al sonido, Reunion incorpora

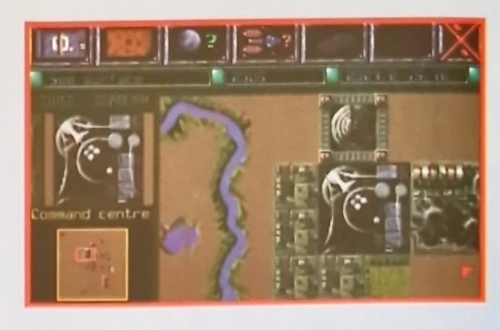




EXPANDIRSE O MORIR

Para investigar otros planetas tienes que utilizar los satélites, éstos se encargarán de enviar información puntual sobre la posibilidad de habitar el planeta o de obtener buenos minerales.
Si la distancia es grande, tendrás que desarrollar los "Lanza-satélites" ya que si no, los satélites normales explotarán por no aguantar los motores mucho tiempo funcionando.
Si lanzas un satélite en órbita a un nuevo planeta y desaparece.... sabrás que no estás sólo en la galaxia.







voces digitalizadas que enuncian todas las opciones que utilicemos. Los efectos sonoros están a la orden del día y sonarán en función de nuestras acciones. La música de la presentación está pensada para sorprender a cualquiera, el coro que suena os pondrá la piel de gallina.

LO BUENO Y LO MALO

El punto más fuerte del juego son las horas que promete de diversión. La diversidad de acciones que podemos realizar, hará que dos partidas no se parezcan en nada con lo que tardarás mucho en cansarte de este juego. Si es que te cansas algún día.

La mezcla de un simulación de colonia espacial, junto con la parte estratégica militar y las diplomacia y administración de recursos, hacen de Reunion algo nuevo. Aunque mezcla ideas de otros juegos, ha sabido sacar lo mejor de ellos.

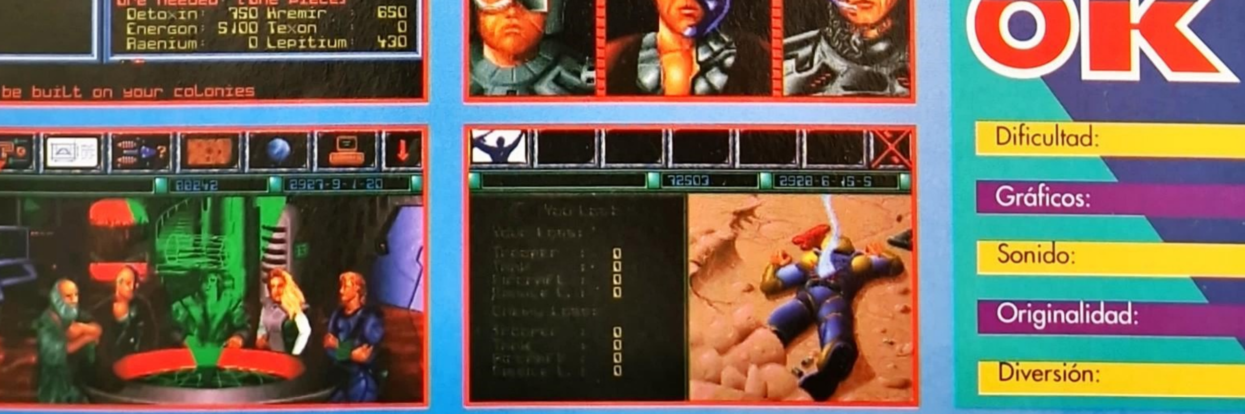
El único punto débil del juego pueden ser las cerca de 40 horas, que estima el manual, para poder comprender el juego. Permitirme una opinión: "Son unos exagerados, en apenas una hora ya estaba instalando mi segunda base en el satélite de Nueva Tierra. Además el manual incluye un excelente tutorial que te pondrá al control en unos pocos minutos. Personalmente pienso que esto que podría ser un inconveniente es más bien una ventaja, ya que enseguida controlarás las funciones básicas y poco a poco irás descubriendo cosas nuevas, que le harán ganar más interés a medida que le dediques más horas.

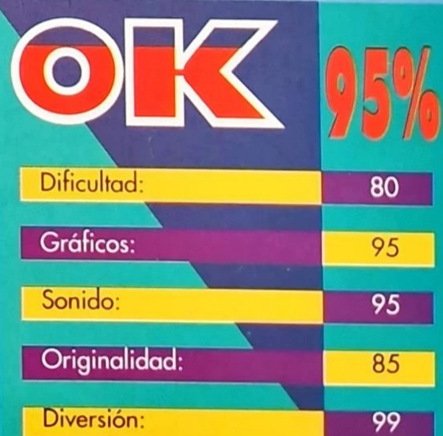
ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO













The Horde

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: THE HORDE
- Tipo: ESTRATEGIA-ARCADE
- Compañía: CRYSTAL DINAMICS
- Distribuidor: DRO SOFT

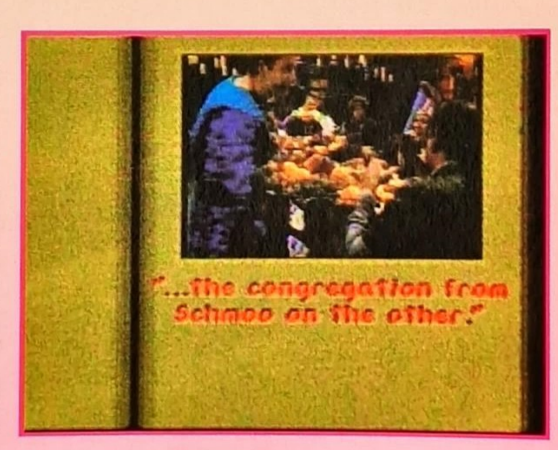
REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 2 Mb de RAM libres
- 386/33 Mhz o superior
- Adlib, Sound Blaster/Pro, Roland
- Disco duro mínimo: 14 Mb

Tal vez hallamos roto ya, las normas, las barreras que definen y clasifican a los juegos, es difícil decantarnos entre si este juego es un arcade o un juego de estrategia, lo único que tenemos totalmente claro es que se ha conseguido aunar lo mejor de ambas filosofías en un solo juego, y no de cualquier forma, sino, de una forma muy creativa y agradable.

EN UN PAIS IN

Una gran lógica en los ataques enemigos me obligó a sacar mis mejores dotes de estratega, tanto a la hora de defender a mis pobladores como a la hora de atacar las hordas enemigas que cada vez eran más y más numerosas.

Pero no acababa todo en estos puntos, también tenía que ser un buen banquero, ya que había que pagar los impuestos con suma puntualidad, por lo cual no podía derrochar ni un solo duro en cosas superfluas o mis huesos terminarían en el calabozo de mi "querido" y estimado "amigo" Kronus Maelor.



En definitiva, ahora en verano, nos han preparado un buen cóctel de frutas, con todo el sabor a fresas, piña, melocotón y un montón de frutas más, pero sin colorantes ni conservantes, échale hielo y disfruta de un cóctel altamente fresco y refrescante.

PRESENTACIONES

Para que todo el juego resulte más fácil de manejar, lo más adecuado será usar el ratón y el teclado en combina-





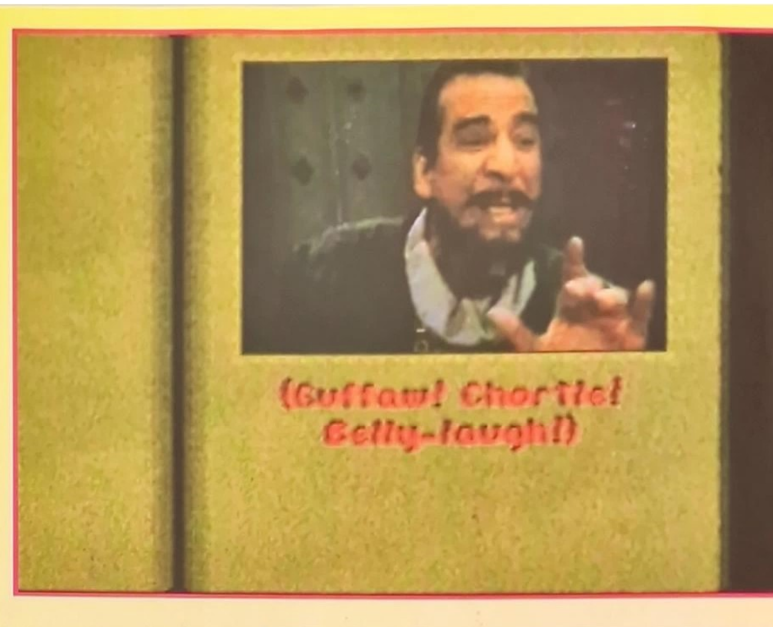
ción, si sois un poco diestros, usaréis el teclado con la mano derecha y el ratón con la mano izquierda.

Comenzaremos con muy poco dinero y una población muy reducida, a sí que, lo mejor que podéis hacer es plantar todos los árboles que podáis, ya que éstos serán una fuente de riqueza una vez que os halláis gastado todo el dinero que tengáis, o si ya habéis hecho todos los cambios necesarios, no tendréis que esperar a la llegada de las hordas de Hordlings, podréis llamarlas y así ahorraros mucho tiempo de espera.

Lo más adecuado para ganar mucho dinero es comprar vacas y cuidarlas, así como proteger los árboles que hallamos plantado y los que ya estuvieran, a nuestros enemigos del alma, los Hordlings, les encantan los árboles y la carne, por lo tanto tendremos que tener sumo cuidado durante sus temibles ataques.

Las defensas artificiales son muchas y muy variadas. Las que tendremos al principio son un poco rústicas, consisten en vallas que no los contendrán pero que nos harán ganar mucho tiempo, también tendremos las fosas con pinchos ante las cuales los Hordlings que caigan morirán pero destruyéndolas, con lo cual saldrán caras.

Más tarde, cuando tengamos más dinero, podremos comprar los secretos de la construcción de muros que los detendrán, claro está dependiendo de la clase de Hordlings que nos ataquen. También



HOSPITO

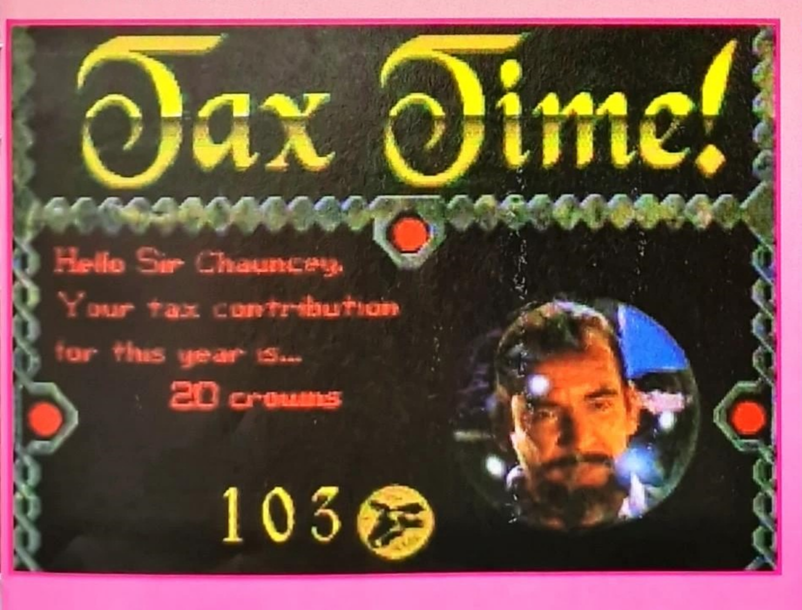




DEFENSAS Y BARRICADAS

Hay dos tipos de defensas, la defensa natural es la más barata y segura, esta defensa consiste en excavar cerca de los lagos que nos encontraremos, proporcionándonos una gran defensa natural, ya que como buenos trogloditas, feos y asquerosos, los Hordlings a parte de no saber nadar son tontos, intentarán pasar ahogándose sin remedio, y los que no lo hagan así, vadearan nuestras defensas naturales encontrándose con las artificiales.

LAS VACAS TE REPORTARAN LOS MAYORES BENEFICIOS





podremos adquirir hombres de piedra estáticos, que machacarán todo lo que se les acerque, pero su mantenimiento es muy caro.

Por supuesto si las cosas nos van muy bien, siempre podremos comprar los servicios de unos arqueros muy duchos, que nos librarán de una gran cantidad de enemigos, toda una suerte para nuestros poblados.

LOS AHORROS SURTEN EFECTO

Conviene ahorrar, no solo para poder pagar nuestros impuestos, sino, para comprar vacas, árboles, montar vallas, fosos y muros, pero todo esto sólamente lo podremos hacer durante el transcurso del juego.

Una vez pagados nuestros impuestos, podremos adquirir cosas muy especiales, como la fabricación de jamones, la construcción de muros, las botas de siete leguas, los hombres estáticos, los arqueros y otras muchas más utilidades, que más tarde durante el juego podremos usar.

CONQUISTANDO PARA EL IMPERIO

Bueno, pues tenemos delante nuestros cinco retos, en los cuales, la dificultad irá aumentando a medida que vayamos pasando el tiempo en cada uno y que tengamos que ir a nuevas tierras.



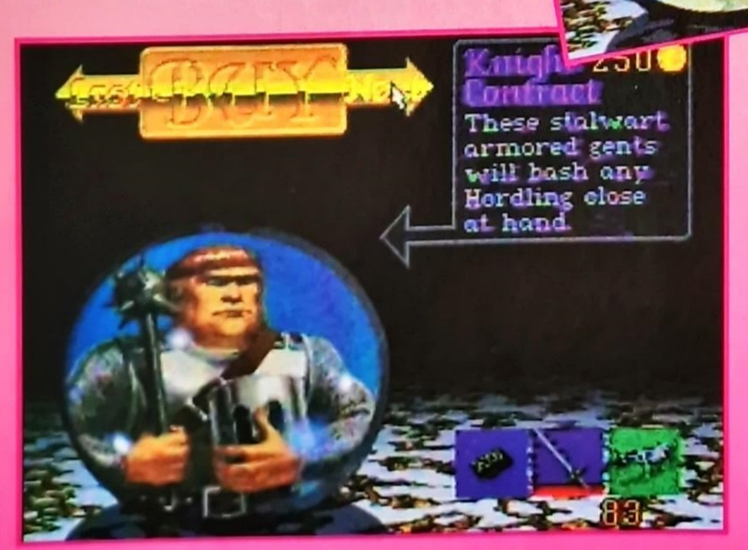


En el primero de los terrenos a dominar todo será bastante sencillo, tendremos que estar allí durante un periodo de tres años, cada ataque de Hordlings coincidirá con el término de las estaciones, y a medida que transcurra el tiempo, sus ataques serán más numerosos en lo referente a componentes y a su fortaleza. Como ya os indiqué con anterioridad, lo mejor será montar nuestras defensas naturales y plantar muchos árboles.

Cuando estemos en el segundo de los lugares que nos serán asignados para civilizar, comprobaremos que los bosques tienen alma y lo importante que es la repoblación, aquí los ataques y los impuestos son más cruentos, a parte de tener que estar un año más que en el lugar anterior.

Seguro que la tercera tierra a conquistar ya os resultará mucho más difícil. Se trata de una tierra pantanosa, muy difícil de cultivar y explotar, a no ser que plantemos infinidad de árboles, los cuales conseguirán convertir las malas tierras pantanosas en fértiles y prosperas tierras de cultivo, lo cual atraerá a nuestros queridos y afables labradores.

Pero aún os quedan dos tierras más







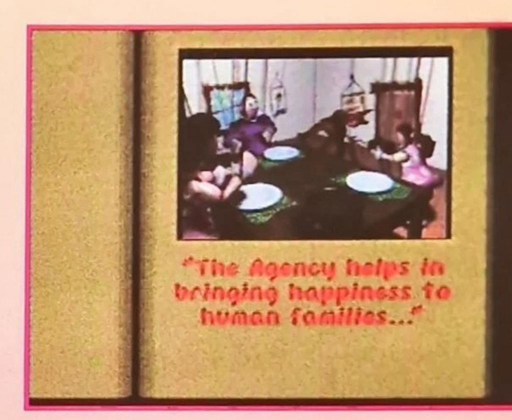


sobre las cuales no os quiero decir nada, ya que es mejor dejaros algunas sorpresas aún por descubrir.

Para que no os pille de sorpresa, tengo que advertiros, que os pueden ocurrir cientos de cosas aleatoriamente, puede que halla inundaciones que destrozarán vuestros cultivos, puede que se os quiten los impuestos, tal vez alguien os de dinero de una forma extraña, etc.



ANTONIO GOMEZ







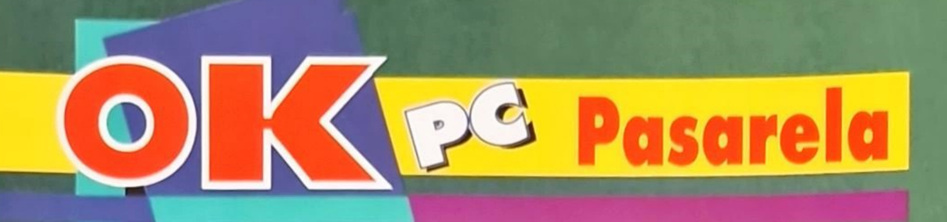






OK 94%

Dificultad:	94
Gráficos:	90
Sonido:	90
Originalidad:	94
Diversión:	94

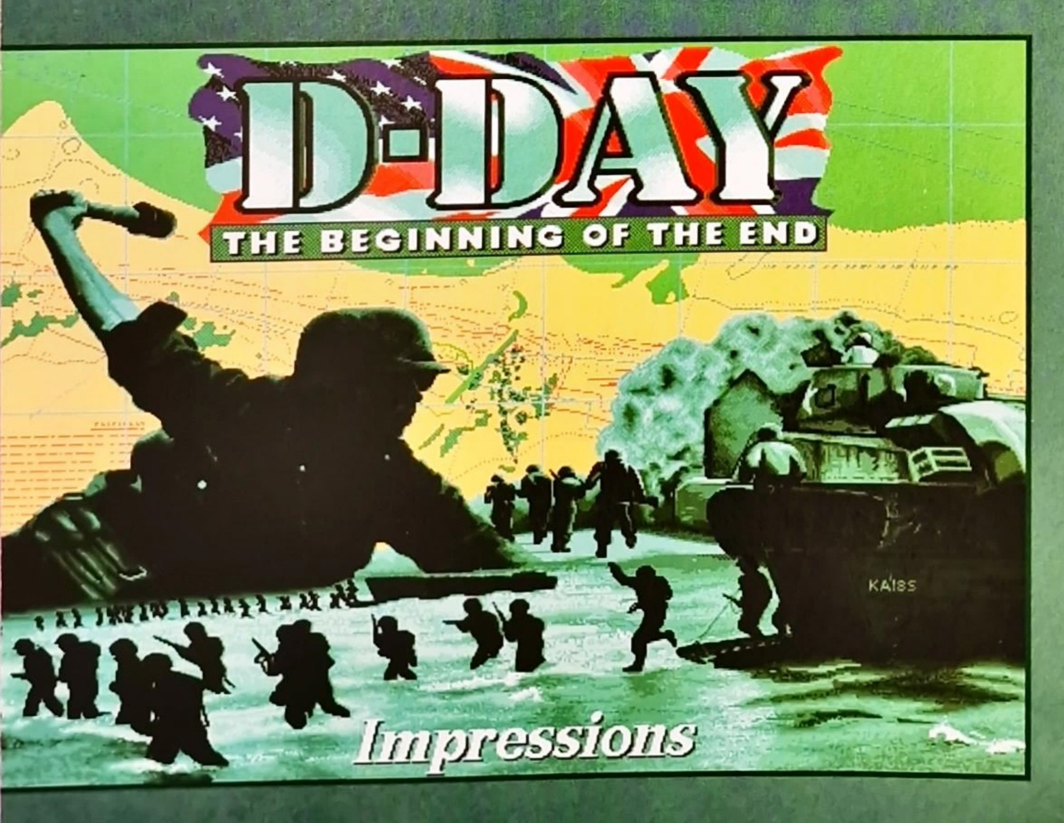


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: D-DAY
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: IMPRESSIONS
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 2 Mb RAM
- Ratón
- Adlib, Soundblaster, Roland, Aria
- Disco duro mínimo: 3 Mb

D-DAY

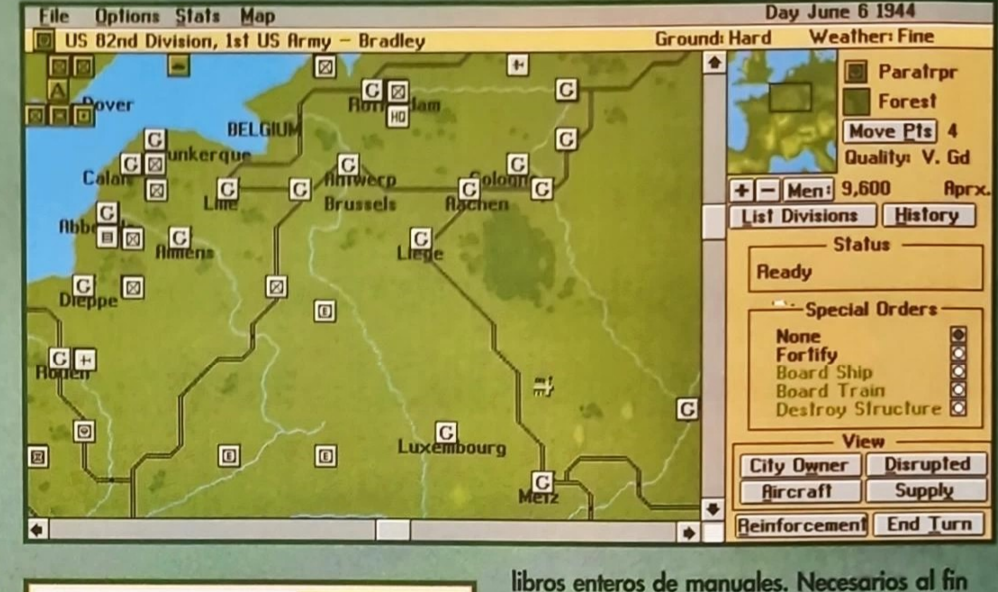
SOMBRAS DE NORMAN



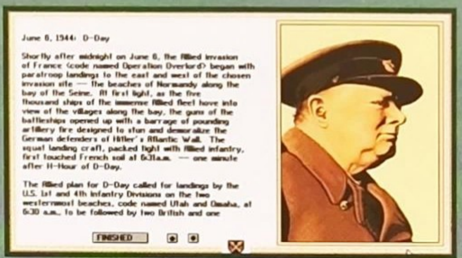
En este año se conmemora el 50 Aniversario del Desembarco de Normandía, que constituye una de las mayores hazañas militares de la Historia, y supuso el fin de la hegemonía alemana en Europa. Impressions, compañía líder en estrategia militar, nos presenta su nuevo proyecto basado precisamente en uno de los sucesos más importantes de la II Guerra Mundial.

Como vengo indicando habitualmente cada vez que toca el "turno" de algún juego basado en estrategia, las cosas ya no son como eran hace algunos años. La tecnología avanza, tanto a nivel software como del hardware, y ahora nuestras potentes máquinas permiten ejecutar pequeñas maravillas.

Una de estas maravillas se llama D-DAY. Un programa que recoge los importantes acontecimientos que sucedieron en 1944, y que tan destacados fueron para la victoria aliada en la Guerra. Y como sucede con cualquier batalla importante, durante muchos años se sucedieron juegos de mesa que recreaban el desembarco de Normandía. La mayoría eran bastante buenos, pero muy difíciles para los que no gustan de aprenderse libros enteros de manuales. Necesarios al fin y al cabo.







DIA



Llegaron los ordenadores en la década de los 80 al gran público. La estrategia ocupó su pequeño papel, y durante un cierto tiempo estuvo limitada a pequeñas cuotas de mercado. Surge Impressions, y lanza multitud de programas, unos más afortunados que otros, sobre estrategia militar. Todos muy interesantes, pero difíciles de manejar.

INTERFACE ADECUADO

Hasta que Impressions produjo "The Blue & the Gray", un mítico juego sobre la Guerra de Secesión Americana, que simplemente nos encantó por su fácil manejo, y sobre todo la presentación del mapa y opciones que le hacían sumamente manejable y atractivo para todos, sin perder un ápice de fidelidad histórica o jugabilidad.

D-Day incorpora el mismo interface de juego que el anterior programa de Impressions. Gracias a él tenemos la máxima información posible sin que en ningún momento tengamos un mogollón de datos sin salida posible.

Prácticamente el juego se basa en 2 fases: preparativos y batalla. En la primera fase, tenemos acceso con nuestras ordenes a todos nuestros efectivos. Como comandante supremo de las Fuerzas Aliadas, tenemos bajo nuestro control a divisiones inglesas, americanas y canadienses como principal apoyo, aunque también contamos con unidades de otros países. Incluso la Resistencia francesa nos ayudará en algunos momentos, tal y como pasó en 1944. Si quieres ver otro punto de vista, puedes escoger el bando alemán. No sé, tal vez con tu actuación hubieras cambiado el curso de la guerra.

Una vez en batalla podemos jugar de modo automático, el ordenador se tomará un tiempo para calcular el resultado de la batalla, que por cierto, habrá muchas antes de terminar el juego. Si escogemos jugar directamente, en el transcurso del combate podemos cambiar algunas tácticas. Durante este

REALIDAD HISTORICA

Uno de los puntos más fuertes de este juego de estrategia, es el realismo histórico de las fuerzas de cada bando. Estos datos son iniciales, ya que a lo largo del juego podremos reorganizar nuestras divisiones o sufrir deserciones.



tiempo, los soldados se representan por una especie de muñequitos bastante simpáticos que ciegamente cumplirán nuestras órdenes. Los gráficos son bastante aceptables para este tipo de juegos, pues podemos encontrar bosques, playas, fortificaciones y prácticamente cualquier elemento típico de un desembarco.

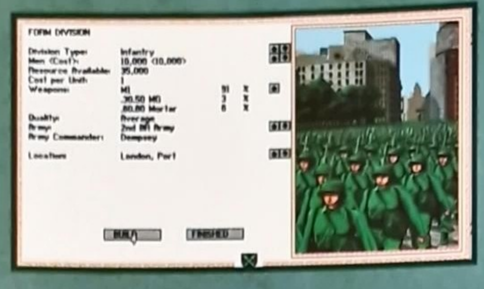
ALTA JUGABILIDAD

Si combinamos buenos gráficos, melodías militares y buenos efectos de sonido tenemos un 20 por ciento del juego, ya que el 80 por ciento restante, lo constituye la tremenda adicción que entraña revivir los acontecimientos de Normandía. Quiero resaltar que además la facilidad de manejo de D-Day, aumenta la jugabilidad del mismo. El entorno es muy parecido a Windows, por lo que el acceso al mapa es muy rápido gracias a los botones laterales que nos permiten llegar a cualquier destino en muy poco tiempo.

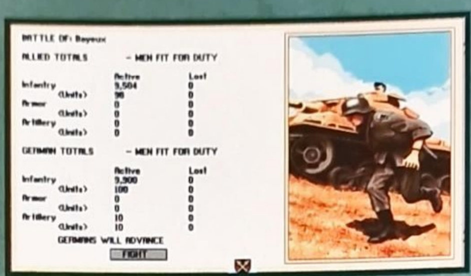
Te he hablado de su gran calidad técnica y jugabilidad. La dificultad es otra cosa. Es bastante difícil acabarle, aunque contamos con una opción en la barra de opiciones llamada Juego Fácil, que nos aliviará un poco la vida. Pero tu enemigo no te dará tregua, sea los alemanes o los aliados, pues puedes escoger bando, aunque prácticamente te dará lo mismo, pues si los nazis tienen más hombres, el equipamiento de los americanos es aplastante.

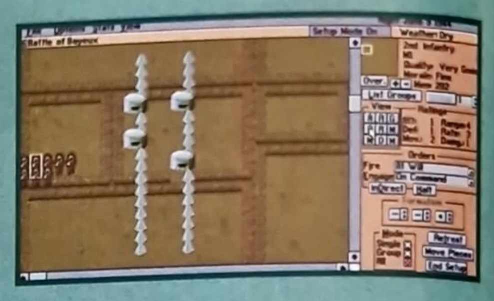
D-Day es un juego muy adecuado para pasar las largas tardes de verano dandole al "coco", pues lo vamos a necesitar, pero tal vez lo más divertido de todo es que podamos jugar contra un amigo o amiga. Eso depende de quien lea ésto, pero ya está bien que solo haya chicos jugando a estrategia, ellas son tan o más inteligentes que nosotros.

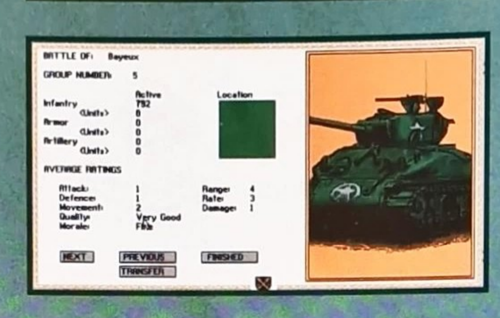
ANGEL FCO. JIMENEZ





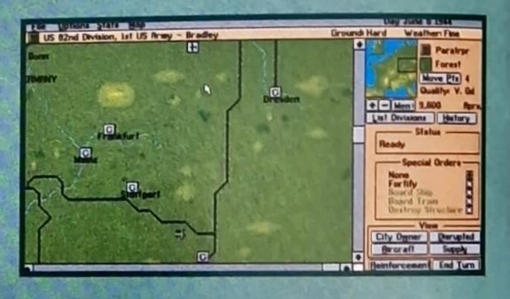


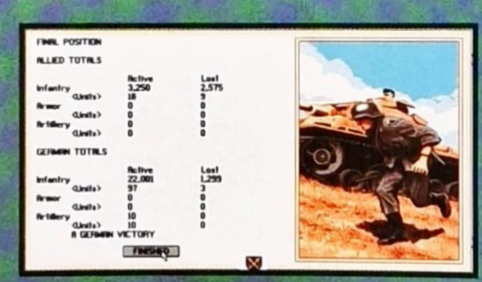


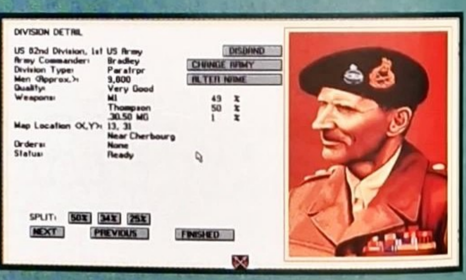


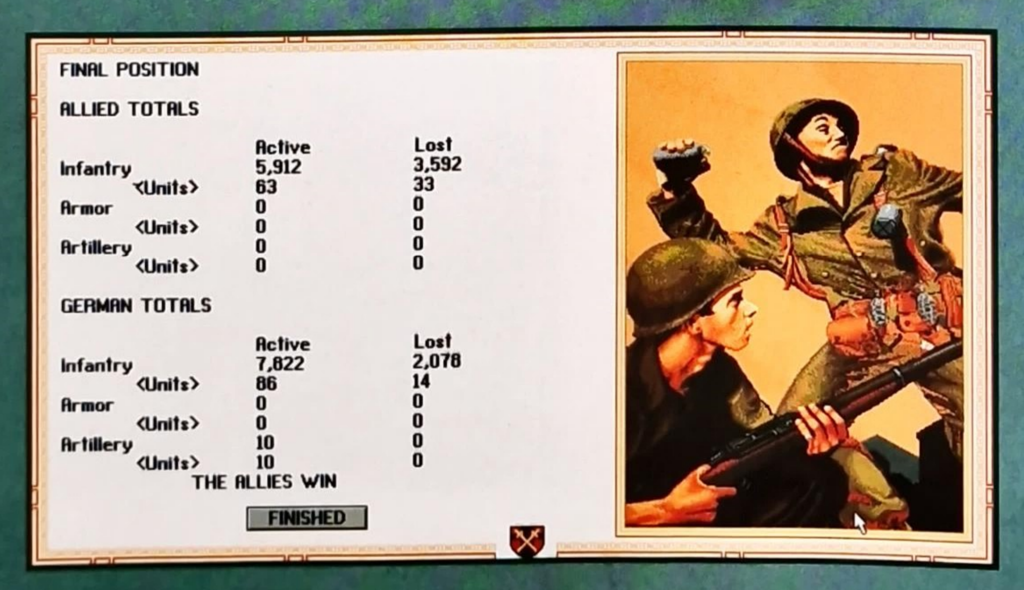














LOS REBELDES PIENSAN QUE LA FUERZA ESTA CON ELLOS.

AVERIGUA QUE HAY DETRAS DE LA LEYENDA





Ahora puedes vivir la experiencia de Star Wars® desde un punto de vista diferente. De mano de los creadores de X Wing™, llega Tie Fighter™, que te hará volar hasta el Imperio.
La cara oscura de la fuerza te llama....
¿Te atreves a responder?









CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: KICK OFF 3
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: ANCO
- Distribuidor: ARCADIA

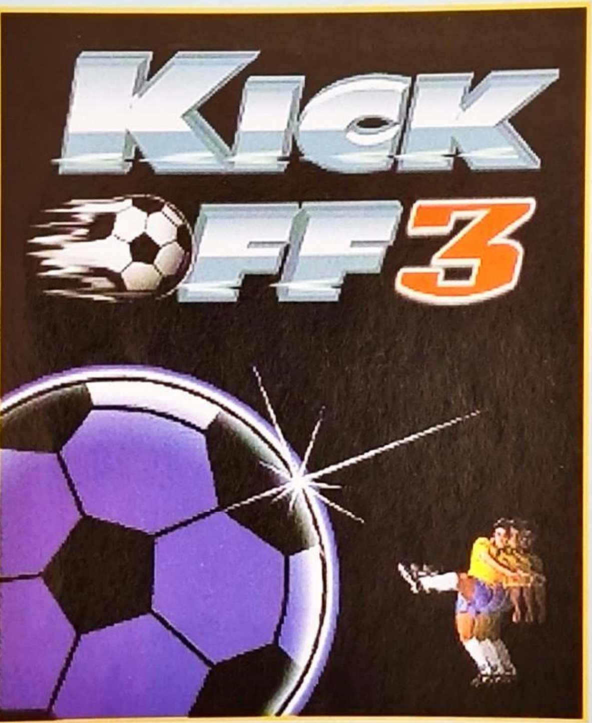
REQUERIMIENTOS:
- 386 a 33 Mhz o superior
- VGA
- 4 Mb RAM instaladas
- Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 5 Mb

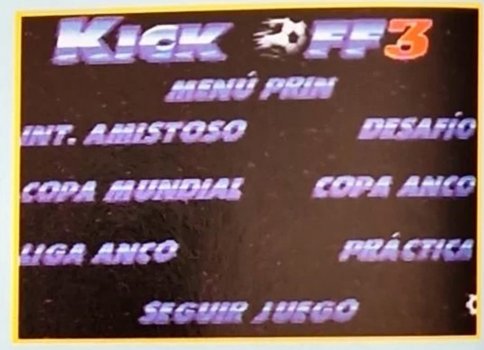
KICK OFF 3

En plena resaca de los Mundiales, un viejo conocido nuestro se asoma de nuevo a las pantallas de nuestros ordenadores. En su tercera entrega, Kick Off 3 va a por todas, y promete ser el mejor simulador de fútbol profesional jamás creado.











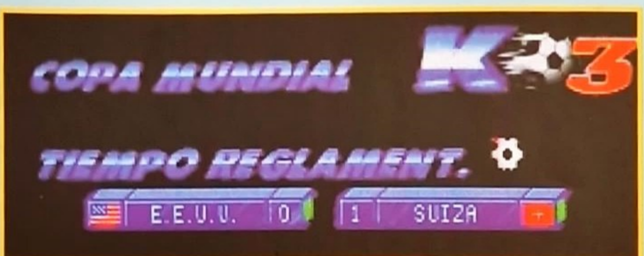
Sin duda, los mejores programas deportivos para nosotros, los españoles, son aquellos que se acercan al tema del fútbol. En Estados Unidos, el Soccer, como lo dicen ellos, no se come una "rosca", aunque espero que con la celebración de los Mundiales y la insistencia de la FIFA, nuestro querido deporte rey sea también apreciado por los americanos. Los europeos ya los apreciamos y eso se nota hasta en los juegos de ordenador. Y si hay

MAS FUERTE QUE NUNCA









un juego que ha hecho época, ése ha sido Kick Off.

El original Kick Off dió mucho que hablar en su tiempo, y su segunda parte fué esperada ansiosamente por todo tipo de fanáticos a los juegos, consiguiendo la elevada cifra de ventas que obtuvo, y ahora ANCO nos trae su tercera parte.

ELIGE ENTRE 32 SELECCIONES

UN BALON LLAMADO ADICCION

Para definir rápidamente Kick Off 3 (KO3) sólo hay una palabra: soberbio. Sus programadores han sabido aunar todo lo que caracteriza a una máquina recreativa de fútbol; es decir, velocidad, cantidad de movimientos, un buen movimiento con gráficos adecuados y efectos de sonido por doquier; junto con todo lo que es característico de los ordenadores: normas de juego, opciones para todos los gustos, multitud de equipos, etc.

Además, KO3, supera ampliamente a sus antecesores, por lo menos en cuestión técnica. Se ha abandonado la vista aérea para hacerla horizontal, como en la gran mayoría de los juegos.

Tenemos 32 selecciones a elegir, cada una con su propia concepción del fútbol, para hacerlas competir en una serie de ligas denominadas ANCO, que pondrán a prueba nuestra pericia con el balón.

También contamos con los clásicos campeonatos mundiales o los internacionales amistosos. De todas formas, te aconsejo que en los menús de opciones pongas todo a nivel fácil, porque nadie comienza en el fútbol como si fuera Romario o Bebeto.

Kick Off 3 es muy recomendable para los amantes del fútbol, no puedo asegurar que sea el mejor que haya existido, pero sí que es muy divertido y sobre todo, fácil de manejar con tu joystick. Sólo admite este elemento, y me temo que tu sistema necesita ser un 486 o un 386 DX para disfrutar de unos partidos tan auténticos como la vida misma.

Un auténtico golazo de ANCO.

ANGEL FCO. JIMENEZ





LA IMPORTANCIA DE LA TACTICA

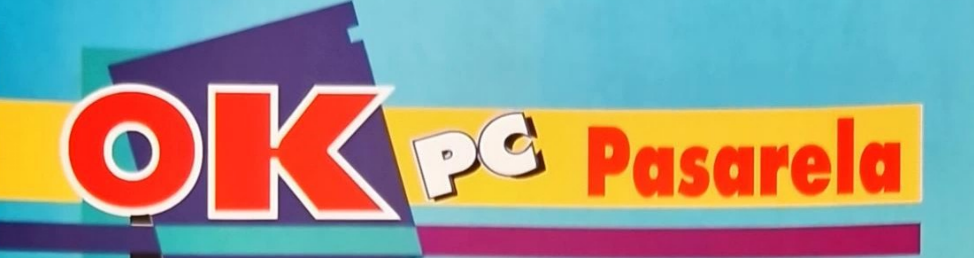
Es uno de los aspectos que mayor relación amor-odio conlleva entre Clemente, nuestro seleccionador nacional, y la afición con sus peculiares esquemas tácticos de juego. En Kick Off 3 también la estrategia es vital, sobre todo en los grandes partidos, y no es lo mismo escoger una selección como Camerún, muy ofensiva, que a España, que prefiere una defensa fuerte.

Todos estos puntos los encontrarás muy bien explicados en el exceletne manual que acompaña al juego. Por cierto, también los distintos movimientos son explicados de forma exhaustiva, y en poco tiempo, aprenderás a hacer "chilenas" como si fueras un Hugo Sánchez cualquiera.









CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: THEME PARK
- Tipo: SIMULACION
- Compañía: BULLFROG
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 4 Mb de RAM instalados
- Ratón
- Adlib, Soundblaster, Roland, Aria
- Disco duro mínimo: 10 Mb

Theme Park

Los afortunados que vivan en una ciudad que cuente con un parque de atracciones, sabrán que es una de las mejores opciones para pasar un fin de semana. Montañas rusas, bares, césped y otro sin fin de elementos proprocionan diversión a mansalva. Ahora bien, ¿te has preguntado alguna vez lo que significa ser el responsable último de un gran parque? Inténtalo con nosotros y Theme Park.

DIMENSION D



Bullfrog es una compañía que hace tiempo se especializó en "Simuladores de Dioses", como el excelente PowerMonger. Ultimamente ha lanzado Syndicate, sin duda, uno de los programas más importantes del pasado año, y que destacaba por su originalidad y desarrollo, piezas claves en cualquier programa así como la extraordinaria tecnología puesta en él.

Con ese listón tan alto, Bullfrog ha decidido rizar el rizo, y nos presenta su última creación, que sin temor a equivocarme, creo que va a ser uno de los cinco juegos a tener en cuenta esta temporada y sino al tiempo.

Esta afirmación debe consolidarse con algo, y ese "algo" lo constituye la enorme adicción que provoca Theme Park. ¿No es divertido construirse un parque de atracciones a su medida? Yo creo que sí, y mucho. Y si se añaden factores de todo tipo para la gestión del parque, la adicción se convierte en droga. Es el típico juego que gusta de engancharse en la pantalla, y sólo por estar con él, no sólo para acabarle y guardarle en nuestro cajón o baúl de los recuerdos.



CONSTRUYENDO

Al empezar a jugar, disponemos de una serie de opciones tales como recuperar partidas, empezar un nuevo juego, volver al DOS, etc. Si nunca hemos jugado antes, o si hemos jugado y hemos sido tan torpones de no salvar nuestra posición, debemos rellenar nuestra ficha de empresario con nuestro nombre, y lo que es más importante, con la dificultad que queramos añadir al juego.

Podemos pedir clientes muy exigentes y una competencia auténticamente feroz, pero eso sólo va indicado para los masoquistas. Realmente, para adentrarnos mejor en los asuntos del juego, es mucho mejor escoger el modo "fácil", y así podremos avanzar sin demasiados problemas. Pero incluso así, vas a tener complicaciones, ya que Theme Park es un simulador de di-

versión, y al mismo tiempo, un poderoso programa de gestión de negocios. Tendrás que tener mucho cuidado con tu balance.

Tras el trámite de la ficha, debes decidir sobre que lugar del planeta quieres construir tu parque. Es lógico que no vas a recaudar los mismos beneficios en América

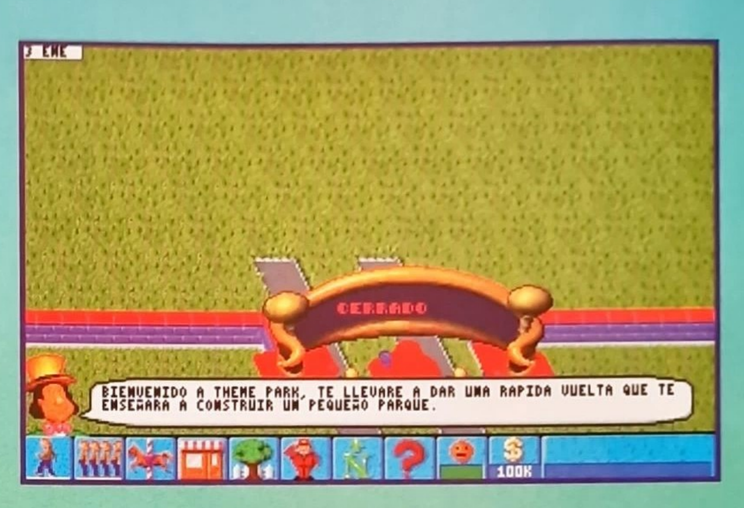
decorados que darán vida a tu parque. Una montaña rusa siempre es atrayente para cualquier tipo de público, pero al mismo tiempo es costosa de mantener y tiene un precio muy alto, en cambio, los castillos hinchables son muy baratos, pero sólo aptos para los más jovenes. Y así con

nan numerosos beneficios para tu cuenta bancaria.

ASEGURANDO EL EXITO

Una vez abierto el parque, podrás contar con la opinión del público, y así o cambiar aquellos aspectos que parezcan más ur-





IVERTIDA

o Europa que en Africa o Rusia, amén de otras dificultades, que lo único que hacen es convertir a Theme Park todavía más excitante si cabe.

Preparado el terreno, es hora de elegir las diversas atracciones, restaurantes y todas las demás atracciones, y recuerda, que no sólo de diversión vive el hombre, necesitarás guardar mucho espacio para cafeterias, heladerias, tiendas de recuerdos y otros lugares que proporcio-

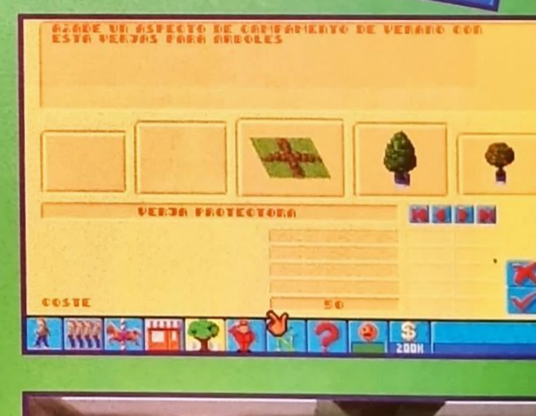
MANEJANDO EL PARQUE

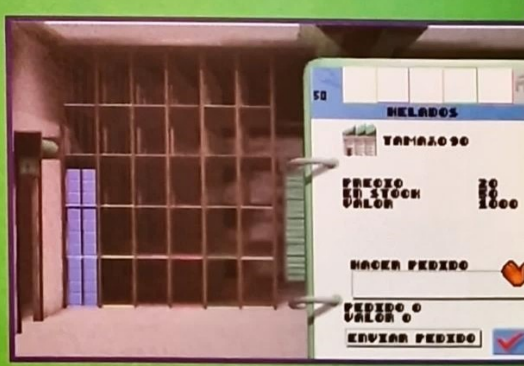
Si lo deseamos, podemos disponer de un simpático personaje que nos dará muy valiosos consejos para la gestión del Parque. El nos ayudará en los momentos dificiles, y nos felicitará efusivamente por las cosas bien hechas.



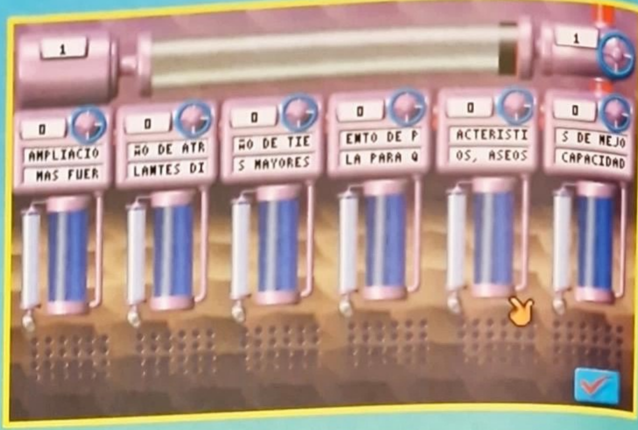
Por otro lado contamos con una barra de iconos en la parte inferior de la pantalla, y gracias a los cuales podemos construir caminos y vallas, elegir las atracciones o el tipo de instalaciones hosteleras, contratar personal, o meternos de lleno en los asuntos económicos, muy aburridos pero vitales en el juego.

En la parte superior disponemos de una serie de menús desplegables que aparecerán si colocamos el cursor del ratón en esa zona. Son opciones más tecnicas y se refieren a la configuración del juego, dificultad o el acceso directo a las opciones del menú de abajo.









gentes. La forma de hacerlo es a través de los pensamientos de los visitantes, y representados en el juego por medio de un gráfico que sale de cada individuo. Hay una lista bastante grande de estos iconos y van desde gente que está hambrienta, o que necesita un servicio, o que simplemente está contenta con el parque. Esto último es lo más importante y tu objetivo, pero en la barra de comandos hay una opción que en todo momento nos indicará la opinión que tenga el público de nuestra parte. Si vemos que los visitantes están disgustados hay que cambiar radicalmente de ideas, sino queremos ir a la ruina directamente.



CONSTRUYE UN PARQUE DE ATRACCIONES A TU MEDIDA







SOBRE INSTALACIONES

Sin duda, la parte más importante del parque son los diversos artilugios mecánicos y otros no tan mecánicos que hacen las delicias de pequeños y mayores.
Sin duda, el más espectacular es la montaña rusa. Colocar una, significa tener siempre público esperando y una costante fuente de ingresos. Pero en un primer momento tienes un crédito muy fuerte que pagar y en tus primeros tres o cuatros años, debes procurar equilibrar tu balance, asi que procura elegir atracciones más baratas, por ejemplo la Casa del Terror no es muy cara de mantener, y sí es muy divertida. Procura seguir ese camino.



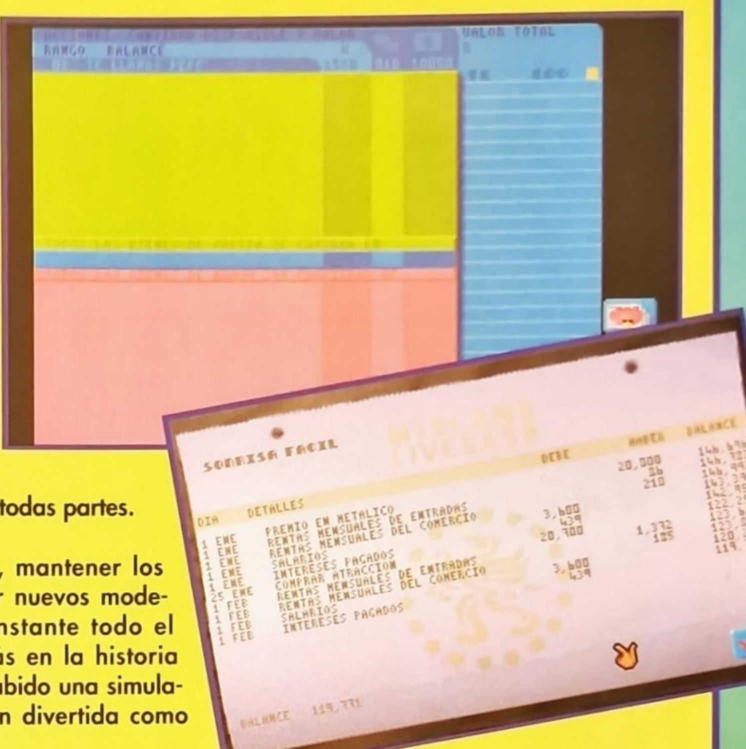
Al mismo tiempo, el parque debe tener una buena infraestructura de cafeterías, hamburgueserías, heladerías y jardines que hagan descansar al público de vez en cuando.
Tambien debes instalar WC estrategicamente, porque ya sabes como son los niños, siempre se están meando en todos los sitios. Muchos jardines para que la gente descansen y las parejas retozen a su gusto, pero para quien se pase un poco siempre habrá un vigilante que esté vigilando.



Otro factor a tener muy en cuenta, es el personal que se encarga del manejo del parque: encargados de atracciones, vigilantes, mecánicos o actores que animen al público serán muy importantes para nosotros, ya que de ellos depende en gran manera que tengamos éxito o no. Y no seas rácano pagándoles, porque a cambio se avecinará una huelga que en los primeros años puede ser fatal, ya que el crédito a pagar es bastante cuantioso.

GESTION FINANCIERA

No te engañes, Theme Park con todo lo divertido que resulta ver a los muñequitos paseando y usando las instalaciones, no es más que un poderoso simulador de empresa.



La verdad, es que está diseñado de tal forma que cuando cargamos el juego, nos olvidamos que somos los gerentes, y disfrutamos como críos. Los problemas vienen cuando por un mal diseño, que siempre ocurre en las primeras partidas, nuestro parque hace agua por todas partes.



Negociar salarios, mantener los equipos y comprar nuevos modelos serán una constante todo el tiempo. Pero jamás en la historia del software, ha habido una simulación económica tan divertida como Theme Park.

DEBES ACERTAR CON EL GUSTO DE LOS VISITANTES

UN JUEGO EXCELENTE

Como buena simulación de negocios que es, THEME PARK cuenta con opciones para controlar el balance, pedir créditos y encargar nuevos pedidos de material. No te preocupes, que no vas a tener que aprender teoría económica para jugar con el programa, pues todo se compone de ideas muy intuitivas, y no hay que saber nada de acciones y bolsa. Aunque tus competidores pueden comprar acciones de tu parque, y hundirte sin más.





Para terminar, recalcar la idea de que THEME PARK es uno de los juegos más importantes de 1994. Bullfrog se han "portado" poniendo el listón muy alto para juegos de este tipo, y imagino que surgirán como churros a partir de este momento, pues la originalidad y jugabilidad son enormes, y será difícil producir algo parecido y que no recuerde a THEME PARK. Los gráficos y el sonido cumplen con su tarea, pero la escena de introducción es de quitarse el sombrero y nos da una idea de lo bien que nos lo vamos a pasar en nuestro particular parque temático.

ANGEL
FCO JIMENEZ

OK 93%

Dificultad:	85
Gráficos :	90
Sonido :	90
Originalidad:	100
Diversión :	98

OK PC Pasarela

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: STAR TREK: JUDGMENT RITES
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: INTERPLAY
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386/16 Mhz o superior
- 2 Mb de RAM
- Ratón, Teclado
- Adlib, Sound Blaster/Pro, Roland
- Disco duro minimo 20 Mb



Como ya he comentado más de una vez en las paginas de este revista, está visto que "los viejos roqueros nunca morirán". Las casas de juegos cada vez más tiran de juegos que saben perfectamente que tendrán éxito. En este caso se trata de la ya famosa serie de televisión y más tarde taquillera película Star Trek.

La diferencia y el peligro que poseen los juegos basados en películas o series de gran éxito es que hay algunos que simplemente están basados en películas mientras que otros son de por sí autenticas películas, fiel reflejo de lo que vimos en la pantalla.

Podríamos afirmar desde estas paginas, sin temor a equivocarnos, que quizás uno de los simuladores más aceptados en el mercado de los juegos, o por lo menos uno de los que poseen mayor mercado, es el

UN VIAJE GA
MUY ACCID



Bivander Zane
This is Captain Bivander Zane of the Elasi Frigate Interdiction. You are no match for our new Storm-class

tema de los simuladores de vuelo galácticos.

Las ventajas que esto tiene no parecen ser demasiado claras, pero la verdad es que cuando se hace un simulador estelar lo único que hace falta es imaginación y cuanto más mejor, ya que cuando se realiza por ejemplo un simulador de vuelo, lo que la gran mayoría de nosotros quiere o pide es fidelidad a la hora de poder jugar, queremos sistemas de seguimiento y radares reales, armamento actualizado y gran maniobrabilidad, pero cuando se está en el espacio todo lo anterior está de sobra ya que no el único patrón posible es nuestra propia imaginación.

Pero ojo, que en ningún momento queremos quitar mérito ni a la fantasía ni a la creatividad. Por eso quizás sea más difícil hacer un juego basado en hechos que todos hemos visto antes en la pantalla, tanto grande como chica, ya que nuestras exigencias serán aun mayores.

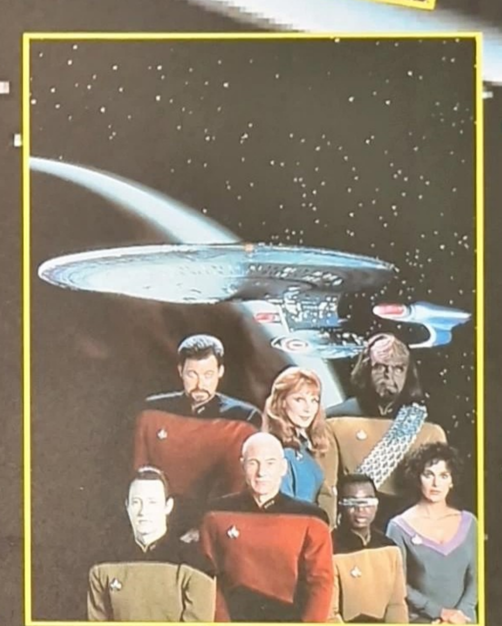
MAS CAÑA A LOS MOTORES

Que podríamos comentar sobre el juego, vamos a ver ¡uhm!, claro, el juego se distribuye en dos formatos, el de disquetes y el ya famoso CD-ROM, en su versión en CD, todas las voces están digitalizadas de la película, mientras que en la versión en disquetes tendremos que, como ya es costumbre, ir leyendo cartelitos, pero por el resto la versión en disquetes posee unas grandes características de sonido.

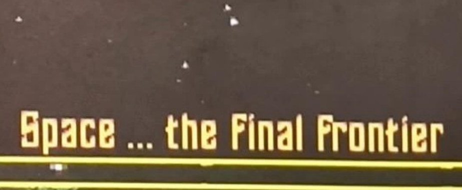
Puede que las primeras veces que juguemos no nos enteremos ni del nodo, pero tranquilos eso pasa en las mejores familias y nosotros no ivamos a ser diferentes, siempre hay una mayor dificultad en este tipo de juegos.

Para podernos curar en salud siempre podremos seleccionar cualquiera de los tres modos de dificultad disponibles, que no penséis que influyen en el desarrollo del juego ni tampoco en sus características, tan solo nos ayudará a tener enemigos menos copiosos y con una destreza inferior.

Pienso que una de las cosas que debo destacar no por nada sino por que a los aficionados a lectura les vendrá bien. La instalación será lo más duro de todo el juego, de una hora en adelante, creo que es el mejor momento para dejar el ordenador encendido trabajando, y se-

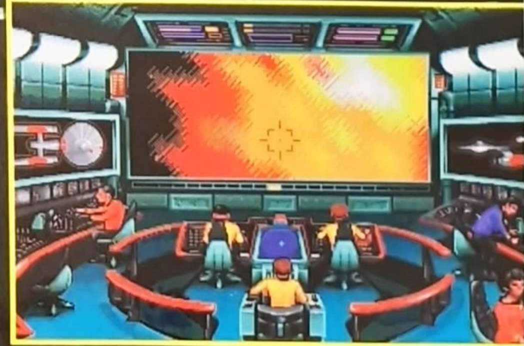


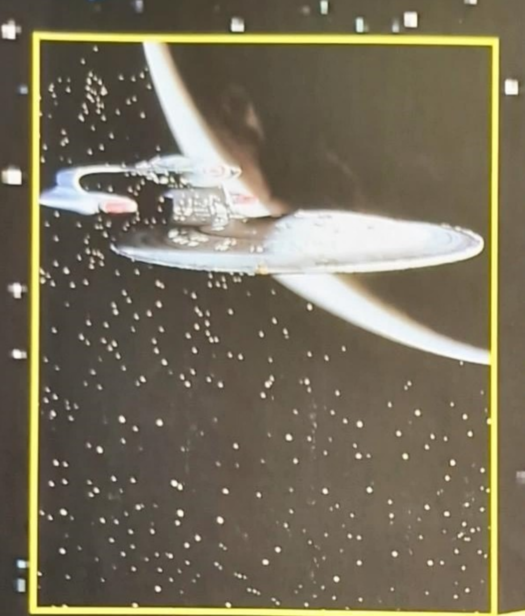




Space ... the Final Frontier

ALACTICO ENTADO





guir leyendo los estupendos artículos de esta revista.

Una vez dentro del juego veremos como los gráficos son de buena calidad, aunque puede que el juego no sea demasiado dinámico en cuanto a sus escenas es bastante bueno en cuanto al concepto.

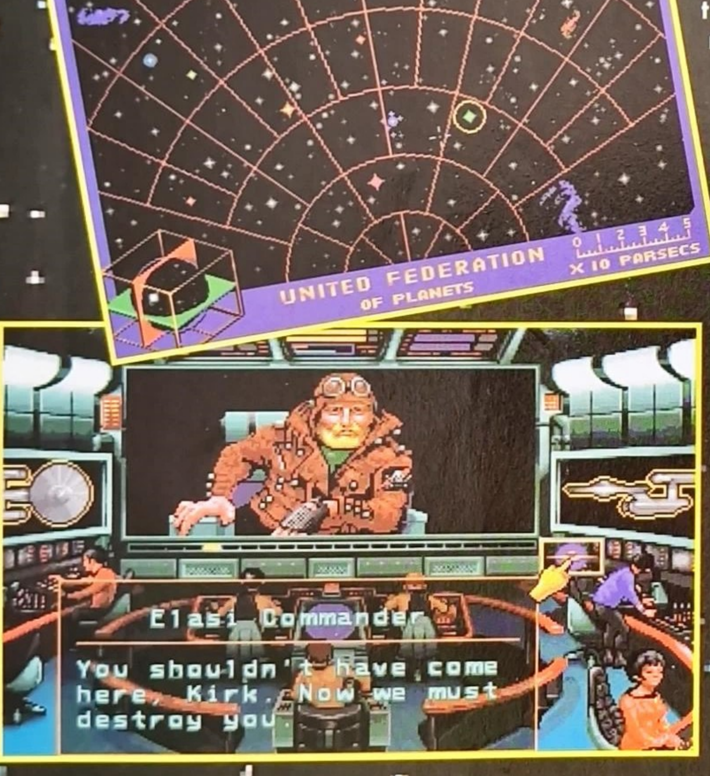
EMPEZANDO

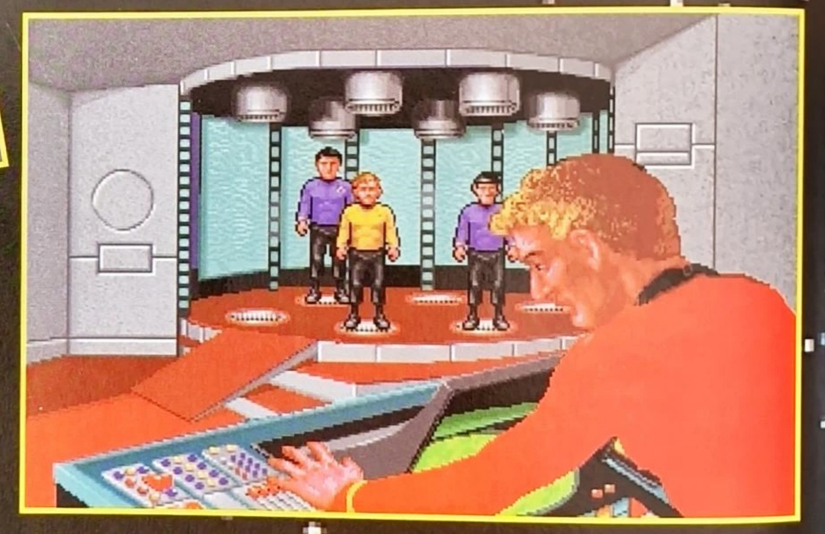
Una vez despegamos de la base, una emisión de radio nos llegó desde el espacio, era el mensaje de una de nuestras naves, nos comentó que durante su patrulla había tenido serios problemas en el sector de Espoir Station.

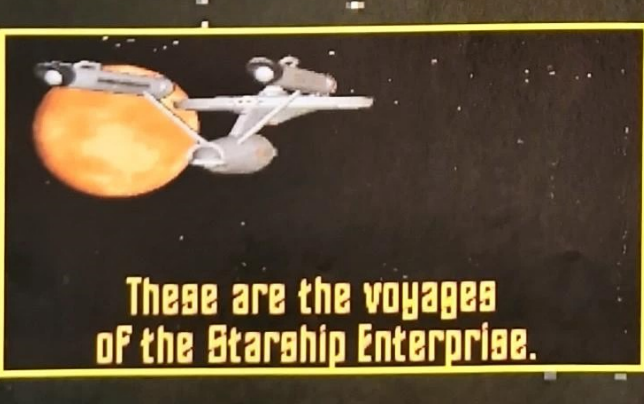
De repente la transmisión se corto, nos dirigimos hacia allí con toda la celeridad posible, pero no nos dio tiempo ni a calentar los motores, una gran explosión inundó todo el espacio que nos separaba, nuestros compañeros habían saltado por los aires.

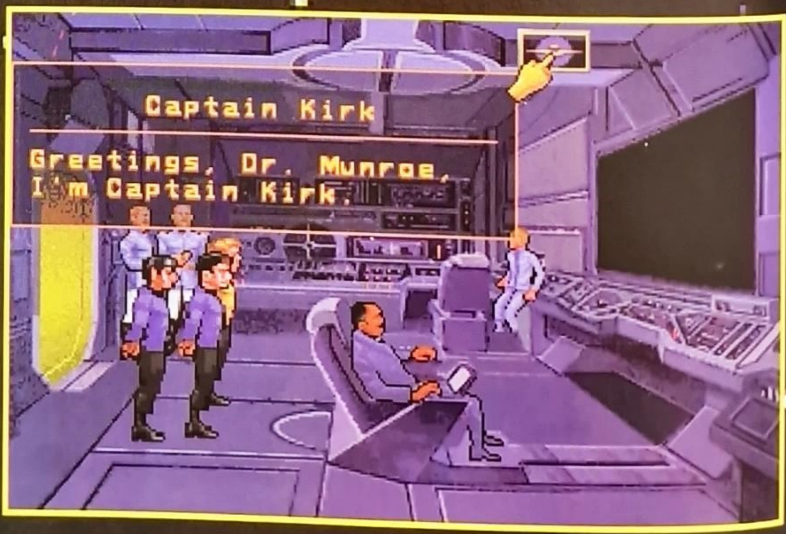
En vista de lo ocurrido, decidimos levantar nuestras defensas para no estar desprevenidos en caso de ataque, también montamos nuestras armas defensivas, y pusimos rumbo a la citada estación.

Cuando llegamos, una nave intentó interceptar nuestro paso, la verdad es que los primeros momentos fueron un poco duros, pero en seguida dominamos la situación, tras este pequeño contratiempo pudimos contactar con la base.











LA TRIPULACION

Los personajes que nos encontraremos en el puente de mando son los siguientes:



***KIRK:** Características, Revisión de las misiones anteriores, Teletransporte y Opciones.
***SPOCK** Ordenador y Análisis de objetivos.
***SCOTTY** Control de daños y Energía de emergencia.
***UHURA** Comunicaciones.
***SULU** Orbitas Energía de impulso y Campo de energía.
***CHEKOV** Navegación, Armamento y Búsqueda de enemigos.

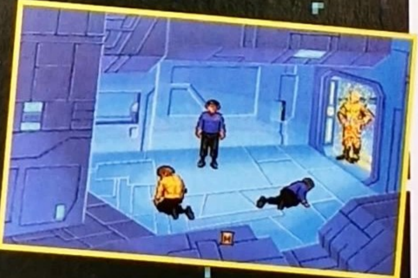
Para poder ser teletransportados a la base, tuvimos que desactivar los escudos protectores, de esta forma hicimos es el traspaso, una vez dentro toda una sorpresa nos aguardaba, el resto ya es cosa tuya.

Dependiendo de la galaxia, a la que se vaya nos encontraremos mayor o menor resistencia enemiga, las naves serán mejores en unos lugares que en otros, y por supuesto habrá mas o menos enemigos que vatir.

Los escudos protectores, se iran dañando a medida que el combate se desarrolle, pero tambien se reestablecieran de nuevo poco a poco, en zonas que no estemos bajo el ataque enemigo.

Tan solo me queda desearos que los astros estén de vuestro lado, ya que si no vuestros cuerpos se esparcerán por la infinidad del universo.

ANTONIO GOMEZ



OK 86%

Dificultad:	85
Gráficos :	85
Sonido :	87
Originalidad:	85
Diversión :	87



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: PETER PAN
- Tipo: Educativo
- Compañía: E.A. KIDS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- VGA
- 580 Kb de RAM libres
- Ratón
- Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 10 Mb

PETER PAN

EL PAIS DE N

Las aventuras no tienen porqué ser complicadas. Los niños pequeños también tienen derecho a poder disfrutar de este género de juegos y con Peter Pan se les ofrece una aventura que es además muy educativa.













Antiguos cuentos se transforman en aventura en el PC. El turno es de Peter Pan, un niño que mientras era feliz podía volar. En el "País de Nunca Jamás", Peter Pan no estaba sólo, el malvado Capitán Garfio envidiaba un tesoro que estaba bien guardado por Peter y sus amigos. Garfio consigue el mapa del tan deseado tesoro y en un descuido Peter Pan se lo arrebata. Es aquí donde comienza la aventura.

Esta aventura está pensada para los niños y carece de cualquier tipo de violencia. La trama del juego es lineal y siempre la misma, pero lo que realmente es innovador es que hay múltiples formas de resolver cada problema.

Por ejemplo, supongamos que Peter cae en una trampa a 20 metros de profundidad. Podríamos dibujar un cohete para que saliese, dibujar una cuerda, etc. El programa será el que se encargue de darnos las opciones.

DERROCHE DE MEDIOS

El sonido y los gráficos del juego están muy conseguidos, aunque esto tiene su precio en las 10 Mb que ocupa en el disco duro.

El manejo del juego es realmente simple y desde luego, si lo juega una persona







adulta se terminará en un periquete. Recordemos que la idea del juego es que el niño se entretenga probando las diversas opciones y jugándolas, ya que si por ejemplo hay que disfrazar a Peter de cocodrilo para asustar a Garfio, habrá que dibujar la silueta del cocodrilo con el ratón siguiendo la ruta que se nos irá indicando.

Los decorados del juego están muy cuidados. Si miramos el juego mientras otro lo ejecuta, pensaremos que estamos viendo una mini-película de dibujos animados.

Como véis, Peter Pan es una mezcla entre aventura infantil y juego de aventuras. Otro de esos productos que sólo la casa E.A. Kids sabe hacer.

SHERLOCK HOLMES

UNCA JAMAS









NUESTROS AMIGOS

Cada vez que Peter tenga un problema, estos amigos le ofrecerán diversas soluciones:

- **SANDY:** Este simpático reloj de arena te permitirá repetir la última escena y así poder aplicar otra solución.
- **SALLY:** Esta Aerosol se encargará de pulverizar con una niebla mágica las dificultades que Peter se encuentre por el camino.
- **JAZZ:** Un simpático pincel que te ofrece interesantes soluciones. Podrás colorear cualquier cosa con los colores que te ofrezca.
- **WINSTON:** Si quieres borrar los problemas este será tu amigo inseparable. Por ejemplo, un buen sistema para despertar a Peter es borrarle la cama.
- **NICK:** Cuando utilices a Nick "El Lápiz", podrás dibujar cualquier cosa que necesites. En la pantalla verás una serie de puntos que tendrás que ir uniendo con el lápiz para formar el objeto que necesites.
- **MARK:** Este último amigo, apodado "El Marcapáginas", se encargará de llevarte directamente a la escena que quieras, configurar el juego, salvar la partidas, etc.



OK 84%

Dificultad:	80
Gráficos:	85
Sonido:	85
Originalidad:	80
Diversión:	90

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: SHANGHAI II: DRAGON'S EYE
- Tipo: TABLERO
- Compañía: ACTIVISION
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA, incluye VGA 256 colores
- Windows 3.1
- 386/25 Mhz
- 4 Mb de RAM instalados
- Ratón, Teclado
- Sound Blaster y tarjetas compatibles con Windows
- Disco duro mínimo: 2,4 Mb



Para los jugadores tranquilos llega esta reedición del juego Shangai II de MS-DOS, ahora para el entorno Windows. Si eres de los que le gusta romperse el coco frente al PC, pero de una forma relajada, Shangai II ha llegado.

BAJO DEL

Dice un antiguo refrán: "las apariencias engañan". Puede que ocurra algo similar con este juego milenario.

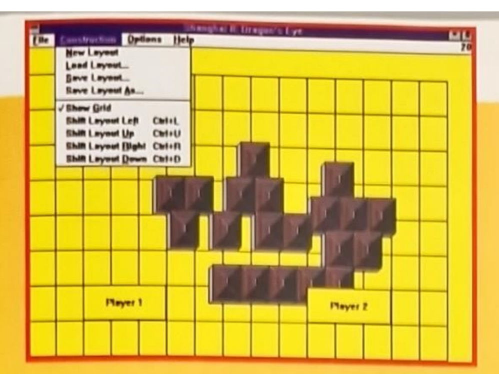
En la versión que nos ocupa ahora, bajo su apariencia sencilla, se oculta un complejo juego, de fácil manejo, que precisa de tu atención si deseas obtener buenos resultados. Podrás configurar la partida como quieras hasta quedar más que satisfecho, y una vez con el juego en el ordenador: ¡A por ellos! Pero... has de ser astuto, ya que tus peores enemigos son: el número de fichas, la cantidad de movimientos y el tiempo. Si eliminas las fichas, pero no agotaste el número de movimientos permitidos, ni tu tiempo, has ganado. Por eso serás recompensado con la "sabiduría china".

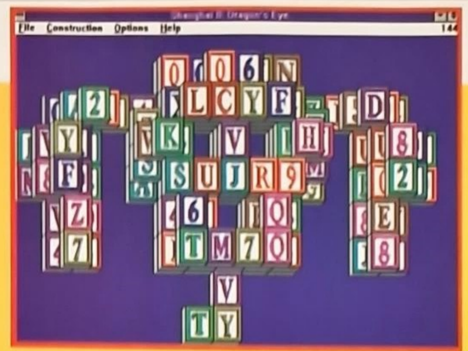
En cambio, si agotas el tiempo y los movimientos o sólo uno de los dos, perderás. ¿Qué hacer? Busca "ayuda", mezcla las piezas una y otra vez: podrás terminar. Más adelante, te daré otros consejos... pero ahora ¡a divertirse!

El juego está concebido para anular la más mínima posibilidad en cuanto a dificultades se refiere, por eso -aunque existe una versión anterior independiente- se juega con ayuda del Windows. Más fácil no puede ser, aparte de rápido y cómodo, y como lo insuperable no se puede mejorar -pues no sería insuperable-, ahí va este artículo.

Tras cargar el juego, aparecerán automáticamente en pantalla las fichas colocadas en forma de pirámide: esta partida se llama "SHANGHAI" y las ilustraciones que tienen las fichas se llaman "MA-JONG". Pero si lo

…O LA MIRADA …DRAGON







deseas puedes cambiar tanto las ilustraciones de las fichas como la disposición de las mismas en la pantalla.

VARIEDAD COMO PRINCIPIO

Las opciones de juego son:

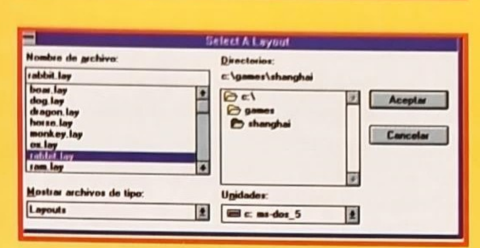
■ **PRIMERA**: Para las ilustraciones de las fichas dispones de un variado menú que contiene ocho posibilidades distintas: Ma-Jong, Barajas (que a su vez te proporciona otras dos posibilidades), Banderas del Mundo, Mundo de la Leyenda, Deportes, Cifras y letras, Animales y Hanafuda. Los animados e inesperados efectos especiales varían según la serie de ilustraciones que elijas, pero no varían con las distintas disposiciones de las fichas.

■ **SEGUNDA**: En cuanto a la colocación de las fichas tienes doce posibilidades entre las que puedes elegir la que te apetezca. Como sabes, en el calendario chino hay doce animales que son muy importantes. Estos animales estarán representados en la ordenación de fichas que elijas y según nombres a uno u otro, la partida adquirirá más dificultad, o menos, según el caso.

¿COMO SE JUEGA?

Por lo que respecta a la forma de jugar, pronto averiguarás que todas las fichas tienen un doble o forman parte de una serie y que se encuentran de cuatro en cuatro.

El juego consiste en ir eliminando los pares hasta vaciar la pantalla, pero para ello antes debes saber que:



● Si no cambias nada, sólo verás la configuración e ilustraciones que se activan automáticamente con el juego.



● Sólo se pueden retirar las fichas que, siendo pares, están totalmente libres por la derecha o la izquierda y no tienen encima ninguna otra. ¡Cuidado detrás de las torres altas, porque puede haber alguna ficha escondida! Así, señalando primero una con el puntero, cambiará de color y si después, con su doble, haces lo mismo estando libre (de lo contrario no te responde), desaparecerán las dos. No obstante, antes de desaparecer, puede que algunas de las fichas te den una sorpresa...

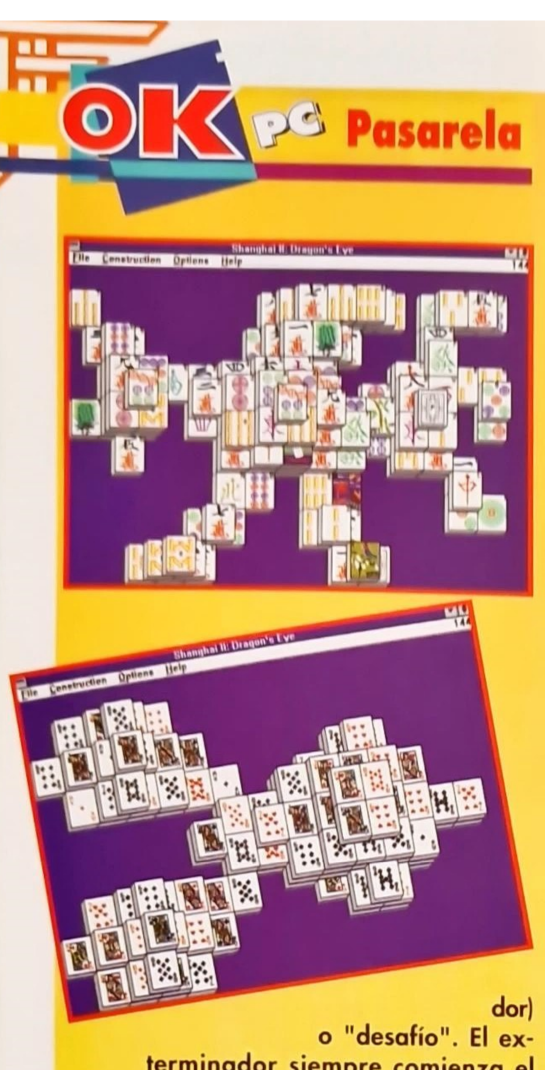
● Has de suprimir los pares que liberen más fichas.

● Debes anticiparte a las jugadas, porque de otra forma necesitarás muchos movimientos y agotarás tus posibilidades.

● Por otra parte, si el modo "solitario" te resulta insuficiente, puedes, seleccionando "nueva partida" en el menú "fichero", desafiar a tu mejor amigo.

A la derecha de la pantalla se visualiza la cantidad de fichas que te quedan, y en desafío, además, el tiempo de cada jugador. Si seleccionas "Dragon`s Eye", tu misión como exterminador consistirá en vaciar la pantalla en cuyo centro se encuentran el corazón y los miembros del dragón, para terminar de esta forma con él; a diferencia del Amo, que intenta por todos los medios llenarla para proteger al dragón. Puedes jugar en "solitario" (como Amo o Extermina-



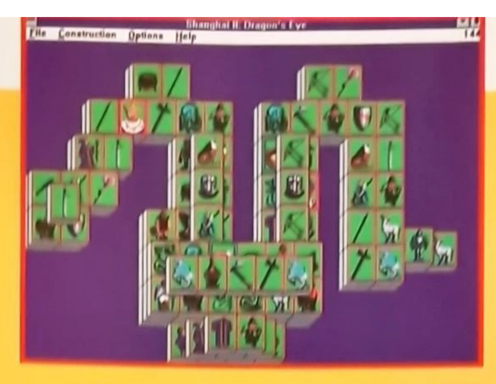


dor) o "desafío". El exterminador siempre comienza el juego (un indicador en forma de mano, dice quien tira). Debes tratar de no bloquear las fichas y coloca los dobles en espacios abiertos para retirarlos lo antes posible.Si juegas como Amo, tu única limitación es que los espacios que representan el corazón y los miembros del dragón tienen prioridad a la hora de ser llenados y el corazón la tiene a su vez sobre los miembros.Trata de cubrir los espacios que más fichas bloquean.

Pero si eres ambicioso y quieres llegar hasta el límite, los "Torneos" comprenden cuatro partidas de Dragon`s Eye más tres niveles de Shanghai y puedes jugarlos en modo "Desafío" o "Solitario".

En el modo "Solitario", se aplican las reglas normales (también aplicables en el modo Desafío).Al comienzo de cada partida disputas una de Dragon`s Eye, siendo alternativamente exterminador del Dragón y





Amo del Dragón, terminando la partida con tres disposiciones de Shanghai de las cuáles has de ganar una para poder pasar a la siguiente.Ya apuntaba al principio que la rapidez es fundamental.Mientras más rápido seas en realizar las tres disposiciones, más puntos vas a ganar.

Si eliges el modo `Desafío`, ha de ser con otra persona, que utilizará tu mismo ratón, teclado,etc. decidiéndose la victoria al comparar los tiempos de juego de cada uno de los contrincantes.

Con todo, el juego se hace mucho más interesante teniendo en cuenta que los efectos especiales están muy logrados y dan una divertidísima nota de color a la totalidad de la partida. Según sea la serie que hayas cargado en la disposición que te dispongas a jugar, estos efectos se adecuarán a los temas.

Y finalmente, tras el esfuerzo realizado, en la Galería de honor podrás inscribir tus mejores puntuaciones. Estas victorias, serán mucho más reconfortantes si las has conseguido venciendo tus propias creaciones, cosa de la que muy poca gente puede estar orgullosa. Las posibles combinaciones que te ofrece la sección de construcción son innumerables, ya que puedes desplazarte a través de la cuadrícula en cualquiera de las direcciones, hacia arriba y también hacia abajo, pudiendo utilizar para esto último, las teclas de función.

Guiándote siempre por los abundantes menús, el "kit de construcción" te permitirá jugar en las disposiciones que tú imagines, seleccionando en el plano de coordenadas las diferentes posiciones con fichas vírgenes, a tu antojo. Consulta los menús "fichero", "opciones" y "ayuda" para cualquier cosa, son claros y extensos tanto en el kit de construcción como para cuestiones generales. Y una nota importante: para saborear en toda





su magnitud este fantástico juego, maneja un ratón y sabrás lo que es disfrutar.

MI OPINION

Aunque los gráficos se pueden jugar en 16 colores, tienes que pensar, o mejor dicho, probar con Windows en 256 colores. Va a ser entonces cuando vas a flipar a cuadros con el alucine de gráficos. A parte de la maravillosa presentación, es uno de los pasatiempos mejores que jamás he probado en mi calidad de colaborador en OK PC. Te lo puedo asegurar, la gran facilidad de juego, los logrados efectos especiales tanto musicales como visuales, la amplia oferta de posibilidades a la hora de llevar a cabo una partida, así como la variedad de temas y colocación de las fichas, se ven eclipsados en alguna medida por el agobio informativo de su libro de instrucciones, necesario, por otra parte, para poder jugar.

Una vez que dominas los menús -practicando a medida que vas jugando y advirtiendo nuevas posibilidades- es muy cómoda la disposición de los mismos, pero el hecho de que el juego se presente en dos discos, hace que algunas operaciones sean un poco pesadas, como es el caso de la elección en el menú de opciones de "cargar serie", ya que hemos de andar cambiando el disco cuando te lo pide por pantalla. Pero amén de estos pequeños sinsabores, mi enhorabuena para los creadores del programa, ya que en pocas ocasiones podemos disfrutar de juegos, no tan espectaculares como aquellos que se suceden a velocidades vertiginosas, sin desilusionarnos antes de concluir la partida.

JOSE VILLALBA MEDINA

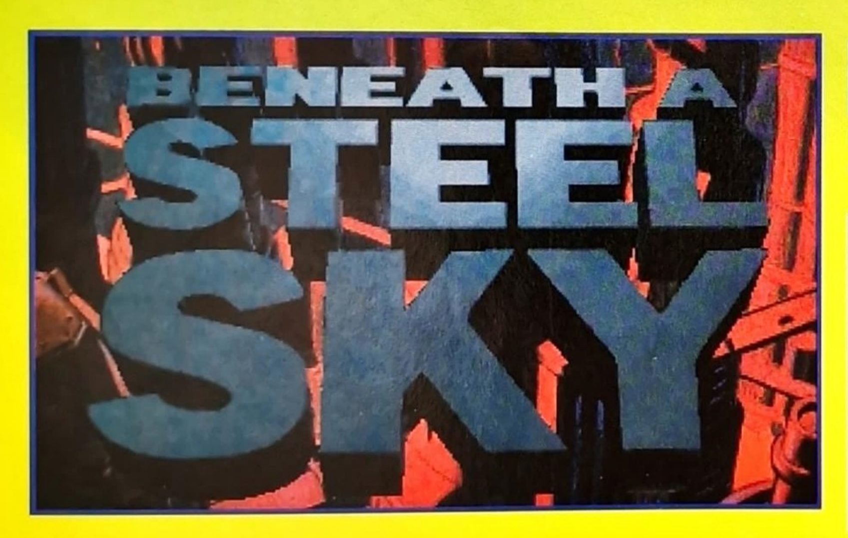




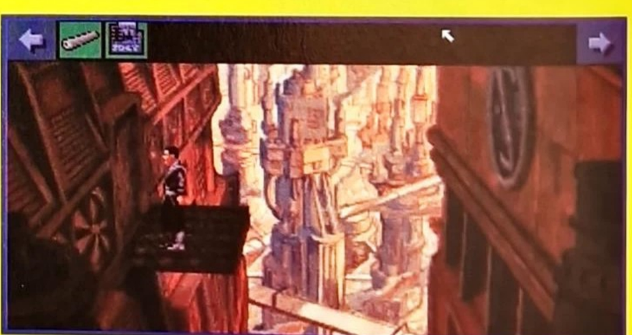
Beneath a Steel Sky

- OK Tricks & Tracks: BENEATH A STEEL SKY
- Tipo: AVENTURAS
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA

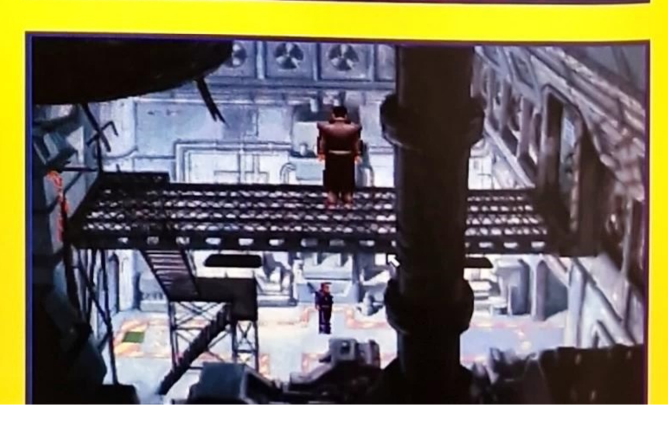
DESDE LAS
UN MUNDO



Por los pelos no me "tronché" en el accidente, pero pude salir pitando de allí refugiándome en la planta de reciclaje numero uno, solamente había un problema, estaba rodeado y Joey no estaba allí para ayudarme, aquello era "todo un poema de amor".



Desde luego, no se puede negar que hay juegos que tienen emoción de principio a fin, y claro está que este es uno de ellos. Pero, si por una de estas casualidades de la vida, estáis en mitad del juego, y no sabéis por donde tirar, desde estas paginas os ofrecemos nuestro pequeño granito de arena.



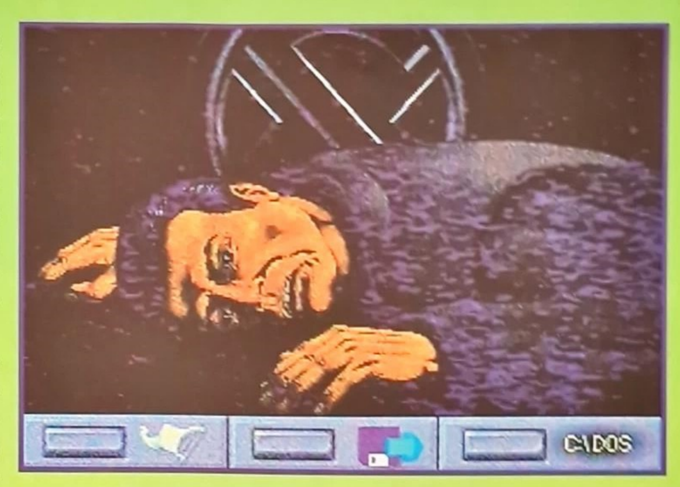
LA PLANTA DE RECICLAJE

Desde lo alto de las escaleras, pude oír la conversación que mantenían un técnico de la planta y uno de los guardias que se proponía darme caza, por lo visto mi pellejo era de gran importancia para el sistema, tantas molestias eran demasiado mosqueantes.

No parecía haber salida alguna, si bajaba por las escaleras me capturarían en un momento, y la otra salida era una puerta que estaba cerrada, mirando bien a mi alrededor descubrí una barra de hierro.

Me acerque a ella e intenté arrancarla de la pared, ahora con la barra en la mano seguro que podría abrir esa puerta cerrada, tras haber conseguido abrir la puerta un trozo de la barra se desprendió montando un gran estruendo, el cual puso sobre aviso al guardián, así que abrí la puerta y salí de allí "pitando", pero aquella era la salida de emergencia y no tenía escalera, tan solo estaba el vacío y el guardián se acercaba.

Tras conseguir darle esquinazo, baje por las escaleras a toda pastilla, la puerta de salida estaba bloqueada, enfilé el pasillo entrando en una sala que tenía un ascensor de carga, un robot averiado y un montón de chatarra, en-



ALTURAS DE SIN ILUSION

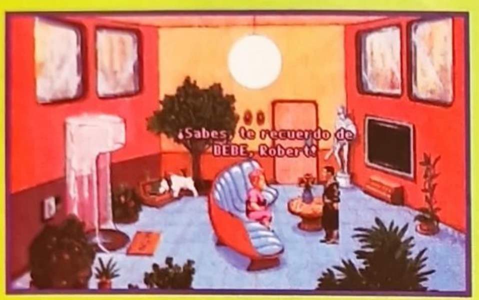




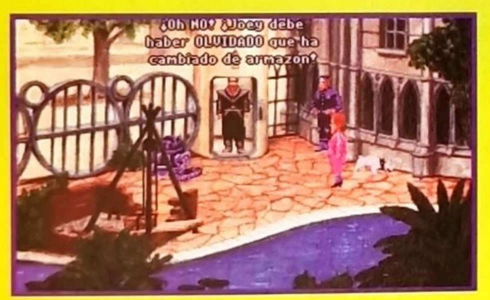


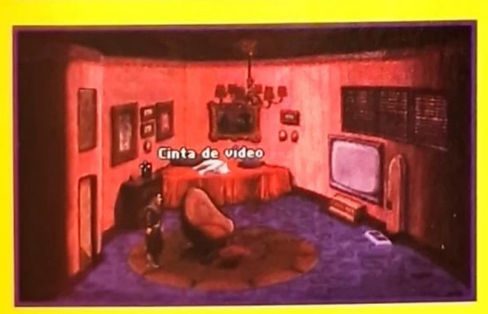


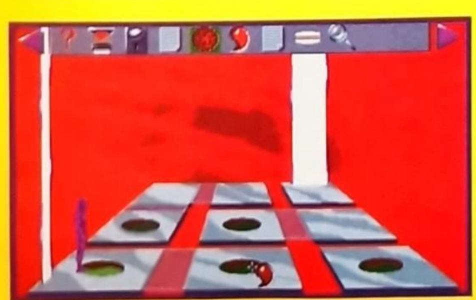












tre la chatarra estaba la carcasa de un pequeño robot doméstico, así que metí en su ranura de memoria la tarjeta de Joey, cuando el robot se puso en marcha no hacía más que gruñir, Joey no estaba contento con su nueva personalidad pero daba igual.

Entrando en la sala contigua, vi al técnico que con anterioridad había estado hablando con el guardián, le pregunté por que no funcionaba el robot, y como funcionaba el ascensor de carga, una especie de caja fuerte me llamó la atención, pero no podía abrirla estando él delante, así que supuse que haciendo sonar la alarma, conseguiría distraerle y así curiosear dentro.

Una vez que conseguí abrir la caja, tan solo había dentro una llave inglesa que le robé y un bocata de chorizo, seguro que era su almuerzo, salí de aquella sala y le dije a Joey que arreglará el robot de una vez, no le fue difícil, y el robot se puso en marcha, en el momento en que uno de los barriles descendió por el montacargas me deslicé sigilosamente por el.

Inspeccionando aquella sala, me dio la sensación de que era una fundición, en cuanto Joey descendió le dije que abriera la puerta, Joey provocó un cortocircuito y abrió la puerta, en ese momento uno de los guardianes entró, nos han cazado, era una situación difícil, unos disparos sonaron en la sala y el guardián fue abatido, inspeccionando su cuerpo, conseguí una tarjeta de identificación y unas gafas de sol.

PRIMER NIVEL INDUSTRIAL

Tras dar una vuelta por aquel polígono industrial, fui a parar a un pasillo, una vez allí decidí ir a la factoría de tuberías situada a la derecha, cuando entré en la factoría, vi a un robot y a una chica con la cual entablé una amistosa conversación.

Cuando estaba en lo mejor de la charla apareció Lamb, el encargado de la planta, el me pidió explicaciones de que demonios hacía allí, le comenté que estaba haciendo una inspección de sorpresa, lo cual he de reconocer que le

NOTICIAS

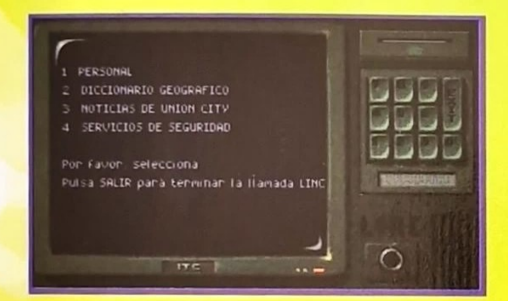
A primeras horas del día 25 de mayo del año 2050, una de nuestras naves sufrió un accidente, en ella era transportado un peligroso fugitivo, llamado Foster, en estos momentos anda suelto por la ciudad.
Se ofrece una recompensa, a toda aquella persona que pueda proporcionar algún dato sobre su paradero, es alto, de pelo negro y viste un guardapolvo de cuero negro, para informar sobre el, pónganse en contacto con el comando central.











sentó muy mal. Cuando se fue empece a cotillear por todos los lados.

Mirando al robot, le propuse a Joey cambiar de carcasa, pero solo había un problema el robot estaba en pleno funcionamiento, pasando a la sala de control, pude comprobar que la cadena de producción pasaba por un engranaje, metí la llave inglesa en el y paralicé toda la cadena de montaje, en ese momento el encargado pareció cabrearse un poco, pero nada importante.

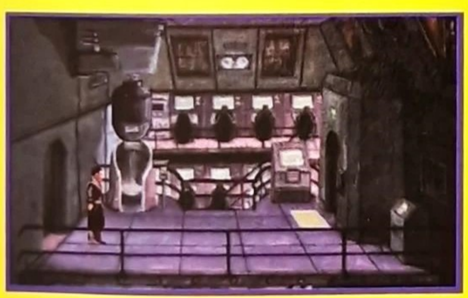
Saque la llave inglesa del engranaje y desmonte el robot, proporcionándole de esta forma una nueva carcasa, en ese momento, me asomé a una ventana que daba acceso a la sala de control, le dije a Joey que entrara y desconectara los fusibles, en ese momento ya tenía el camino libre, Una vez dentro me hice con una llave, un bote de spray y una masilla. Cuando salí de la sala, el encargado me cacheo, quitándome la llave y el spray.

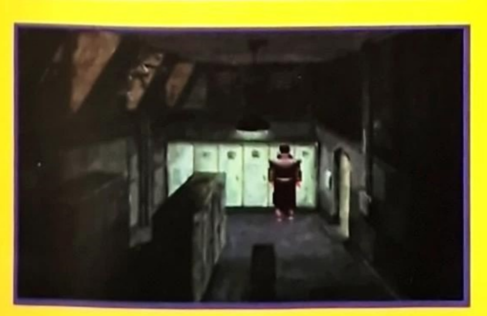
Una vez que salimos de la factoría le dije a Joey que cortara un cable que colgaba de la pared, el como de costumbre se puso mas contento que unas pascuas, "creo que es un poco troglodita".

Me dirigí al final del pasillo, iba hacia el generador, una vez allí dentro aflojé con la llave inglesa los tornillos de la máquina de vapor, en ese momento le dije a Joey que pulsara el botón de la derecha, mientras que yo apretaba el de la izquierda, un gran estruendo retumbó la habitación, el encargado se despertó de golpe, echándome una tremenda bronca.

Era el momento, la habitación ya estaba vacía, desconecte el generador, le quité la bombilla y en su lugar coloqué la masilla, encendí de nuevo el generador y una tremenda explosión abrió la verja de protección, ahora era el momento de activar el conmutador.

















Salí de la habitación, y me dirigí hacia el ascensor. Pasando por el escanner la tarjeta de identificación la puerta se abrió y me condujo al nivel inferior, una vez allí recogí el cable que Joey había cortado.

Me encaminé hacia la habitación del guardián muerto. Una vez dentro, debajo del almohadón había una revista de motos. Salí de la habitación de Reich y fui hacia la agencia de viajes, allí me informé de los viajes disponibles, para al final intercambiarle la revista de motos por el billete del viaje, supongo que hice un buen cambio.

Me dirigí de nuevo hacia el ascensor para volver a la factoría, una vez allí encontré a Lamb y le regalé el viaje a cambio de poder curiosear por la fabrica, hablando con Anita, conseguí que a mi tarjeta de identificación se le cambiara el código de retina para de esta forma tener un mayor acceso a todas las zonas.

Bueno pues ya estábamos listos para tener una amena charla con el doctor, el holograma que había en la puerta no nos dejaba pasar, así que le pedí a Joey que usara sus encantos con él. Tras un pequeño forcejeo conseguí pasar, le propuse al doctor que me implantara un puerto Schriebmann, el a cambio solo me pidió mis testículos, que le vamos a hacer, el que algo quiere algo le cuesta.

Tras la operación le comente al doctor mi deseo de salir de la ciudad, y me recomendó que fuera a visitar a Anchor. Una vez llegué le pregunté por los viajes fuera de la ciudad, en ese momento salió de la habitación para hacer una llamada, aprovechando su ausencia le pedí a Joey que se hiciera con el ancla que colgaba de la estatua.



LOS GRANDES MISTERIOS

Era el momento de ir hacia la salida de incendios de la planta de reciclaje, uniendo el ancla con la cuerda, obtuve un garfio que pude enganchar en la insignia de la pared de enfrente, luego a hacer el tarzán.

Hay una máquina muy rara en la entrada de la sala, intentaré probrarla, esta máquina me transportó a una especie de laberinto de seguridad dentro de la memoria del LINC.

Una vez dentro, cogí un balón que había en el suelo descomprimiéndolo para su posterior utilización, en la siguiente habitación abrí la bolsa de viaje, de ella obtuve un paquete sorpresa, una vez descomprimido obtuve dos documentos, también recogí de la bolsa una lupa que me ayudaría a descifrar los documentos, y fui al área número tres.

Usé la clave verde en la primera baldosa, así pase a la segunda, en la misma use la clave roja, volví hacia atrás y recogí la clave verde, usándola en la siguiente baldosa, una vez puesta, volví hacia atrás para recoger la clave roja y ponerla en la siguiente baldosa, ya tenía el acceso libre a la salida.

Ya estaba en el área numero cuatro, en ella había un libro y un busto, recogí ambos y descomprimí el libro, ya tan









solo me quedaba desconectarme del LINC.

Una vez que hice aquí todas las operaciones, pude entrar al terminal LINC, allí seleccioné el nivel de seguridad, dentro entré en el visor de documentos, leyéndolos con gran avidez ya que la información que poseían era de suma importancia, para mi.

UNA PLANTA MAS ABAJO

Cuando salí de allí, fui hacia el ascensor encontrándome con Lamb, éste estaba bloqueado y no podía descender para alimentar a su gato, estaba triste, así que decidí ayudarle, el me dio paso libre a su habitación, dentro pude encontrar un video sobre gatos, que más tarde me vendría de perlas.

Una vez conseguido todo esto, bajé a la otra planta, Joey también lo intentó pero se estampó contra el suelo, ya solo era chatarra, fui hacia el club para informarme de la entrada, y se me dijo que tenía que ser invitado por algún miembro del club, esa persona era Danielle, una vieja amiga de mi difunta madre.

Una vez entablada la conversación, Danielle me invitó a su apartamento, en el y aprovechando que Danielle estaba colgada del telefono, "como buena mujer", puse la cinta de video en el mismo, y así conseguí distraer la atención del perro para poder acercarme a su plato y coger sus galletas.

Salí de aquella habitación y atravesé el parque, me encaminé hacia la obra y puse las galletas sobre un tablón, después de un rato el perro llegó hasta las galletas pero no podía alcanzarlas, así que tire de la polea haciendo que la tabla descendiera, en ese momento el perro subió al tablón y yo deje caer la polea, irremediablemente el perro salió disparado hacia el estanque.

Danielle le pidió ayuda al guardia que había en la puerta de la catedral, este se la prestó y abandono la guardia que estaba haciendo en la puerta de la catedral, lo que me dio una oportunidad para entrar, una vez dentro bajé las escaleras y encontré el cuerpo yaciente de Anita, en ese instante solo podía pensar en encontrar la tarjeta de seguridad de ella.

Fui al reactor, pensando que podía estar allí su tarjeta, efectivamente estaba en el núcleo del reactor, era el momento de volver a la central de seguridad para usar su tarjeta y ver que ocurría en LINC.

Una vez dentro del LINC, tuve que cegar al ojo que protegía la entrada al proyector de hologramas, una vez en el usé el proyector para poder ver el mensaje que la pobre Anita me había dejado, una vez realizado esto me desconecté del LINC y volví al parque.

Una vez allí mantuve una sustanciosa charla con el chico del banco, me dijo que el jardinero no era tal, en ese momento pensé que el podría ser el contacto de Anita, y la verdad es que estaba en lo cierto tras hablar con el.

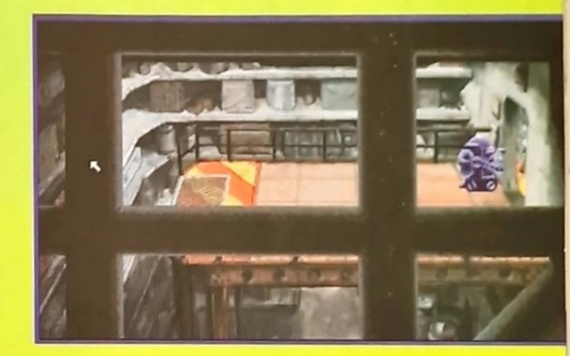
Resulta que debido al incidente del perro, al pobre Hobbins le iban a enjuiciar, así que fui a ver el juicio, y me tocó ser el abogado defensor, "hasta en eso soy bueno, le salvé de una muerte segura".

Dando una vuelta por el parque encontré una cabaña, abrí la puerta con el viejo truco de la tarjeta y una vez dentro cogí unas tijeras de podar, seguro que más tarde me serían de gran utilidad.

CERCA DEL METRO

Tras todo esto fui al famoso club, para ver que se cocía por allí, una vez dentro salude al personal, y como aquello estaba muy aburrido por no haber música, puse un poco, una de las canciones que puse, no pareció gustarle mucho a Colston (el dueño del bar), levantándose para cambiarla, era el momento de mangarle la jarra de cerveza que estaba bebiendo y llevársela al doctor.

Una vez en la clínica, le pedí a Doc









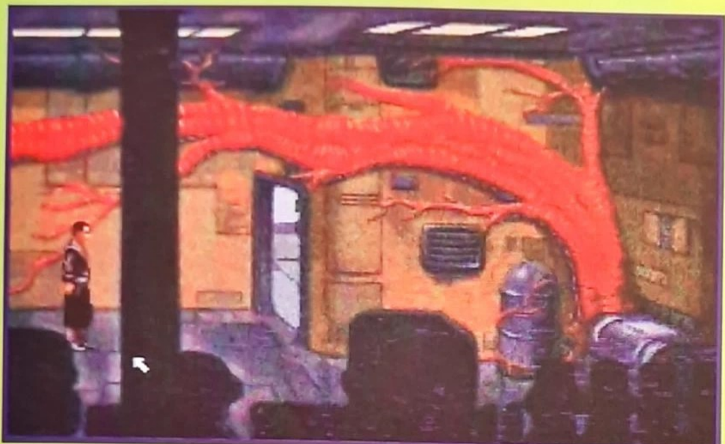
que me cambiara las huellas dactilares por las de Colston, la operación me dolió un poco pero era la única forma de abrir la puerta que estaba en el club, y que me conduciría al metro.

Ya estaba de nuevo en el club, bajé por las escaleras y fui a abrir la puerta de aquel misterioso almacén, apalanqué la caja grande obteniendo un tablón, el cual



salió un robot médico, era el momento de entrar y ver que demonios se cocía por allí.

Nada más traspasar la puerta, vi otra a mi izquierda y bajé por las escaleras que supuestamente conducían a una caldera, me acerqué a la consola, y desde ella bajé la temperatura de la caldera, de esta forma la plataforma se









puse sobre la caja pequeña y de esta forma conseguí subirme a ella.

Cuando ya estaba encima, perforé la rejilla con la barra, y partiendo del agujero hecho corte la rejilla, dejándome un espacio suficiente para poder saltar a través de el. Por fin conseguí llegar al viejo metro.

Caminando por las vías del metro, llegué hasta un agujero en la pared, allí había un monstruo y la única forma de evitarlo era cegarle con una luz, tomé la bombilla que le había quitado a la máquina y la puse en un casquillo que había en la pared, muy cerca del agujero, de esta forma conseguí pasar por delante del agujero sin ser devorado por el monstruo.

Cuando llegué al final del túnel, vi



una especie de ramificaciones con vida que colgaban de toda la pared, usando la barra en la misma, logré desprender un poco de cemento y un ladrillo, este desprendimiento provocó un coágulo en aquellas siniestras ramificaciones.

Clave la barra en el coágulo sirviéndome del ladrillo, aquella cosa comenzó a sangrar y por la puerta cerrada

cerraría dándome acceso a una palanca que colgaba de la rejilla.

Subí rápidamente, dirigiéndome hacia la habitación donde el robot médico se estaba recargando, era la oportunidad de recuperar a Joey, ya le estaba echando de menos, mirando por una de las rejillas exteriores, vi el tanque criogénico, seguro que todo el meollo estaba ahí.

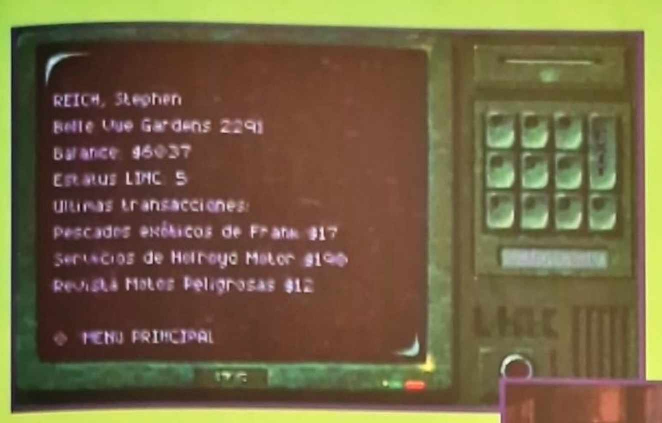
Le propuse a Joey que entrase en el tanque criogénico y echara un vistazo, una vez que salió, cambiamos opiniones y le pedí que entrara de nuevo y abriera el grifo del tanque criogénico.

Una vez abierto entré en la habitación del tanque, allí estaba el androide esperándome para freírme, pero al darse cuenta del charco provocado por el

grifo abierto, lo rodeó cayendo por la rejilla que previamente yo había aflojado con anterioridad.

Era el momento de de ir a la sala del ordenador, una vez allí abrí la puerta mediante la consola, en ese instante Gallagher salió de la puerta abierta e intentó atacarme, pero Joey me salvó la vida perdiendo la suya a cambio, siempre fué un buen amigo.

Recogí la tarjeta de Joey de entre los restos del destrozo, y también la de Gallagher, introduje en el LINC la tarjeta de Gallagher, de nuevo estaba en la memoria del ordenador, era mi última y más arriesgada misión.



LOS ULTIMOS MOMENTOS DEL LINC

En la primera habitación, cegué el ojo para pasar a la segunda habitación, allí también cegué el ojo y de esta forma pude pasar a la primera sala de nuevo y conseguir el diapasón, volví hacia atrás y fui a la habitación del cruzado, y la cólera divina fue desatada ante el cruzado, era el momento de entrar en la habitación, haciendo sonar el diapasón ante el cristal, este se desvaneció y dejó libre el virus, pudiendo cogerlo, una vez hice todo esto, me desconecté del LINC.

Una vez me encontré en la habitación del tanque de muestras, cogí unas pinzas que colgaban de la pared, tras cogerlas, metí la tarjeta de Gallagher infectada con el virus en el terminal, y de esta forma infecté todas las muestras que había en el tanque.

Con las pinzas cogí una cuidadosamente, sumergiéndola en otro tanque que consiguió congelarla. La guarde en mi abrigo y fui a la habitación contigua, en ella había tres androides en estado catatónico, abrí uno de los armarios e introduje la tarjeta de Joey, tras hacer una serie de operaciones en el monitor, recuperé a Joey con estado humano.

Ambos seguimos hacia la derecha entrando así en una sala con un tanque y una puerta, como ya iba siendo habitual, le pedí a Joey que pusiera su mano sobre una de las planchas que estaban a los lados de la puerta, mientras que yo la ponía en la otra, consiguiendo abrir la puerta, pero Joey se quedó pegado a la lámina.

Seguí por las tuberías hasta el final, en una de las juntas de la tubería até la cuerda y bajé por las escaleras, una vez abajo, tiré en el agujero la muestra infectada, abriéndose una puerta en la pared de enfrente, dí la vuelta a la tubería me colgué de la cuerda y entré en la habitación.

Una vez dentro descubrí a mi padre, estaba siendo manipulado por el poder central del LINC, se le veía muy mal aspecto, de repente el LINC le echó de sus sistema, a mi padre le quedaba poca vida, así que como de costumbre le pedí ayuda a Joey que acababa de entrar en la habitación, Joey se sentó en la máquina LINC consiguiendo de esta forma salvar a toda la humanidad, de una locura desenfrenada.

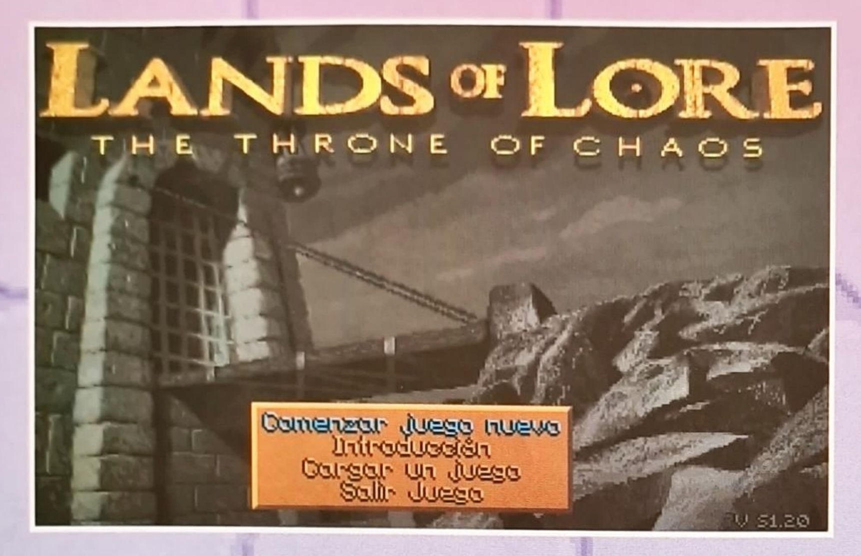
ANTONIO GOMEZ







- OK Tricks & Tracks: LANDS OF LORE
- Tipo: ROL
- Compañía: WESTWOOD
- Distribuidor: ARCADIA



Lands of Lore es uno de los mejores juegos de rol con los que nos hemos topado. Sus creadores son Westwood, especialistas en este tipo de programas y con una mente bastante retorcida para idear trampas. Evitarlas es vuestro objetivo hasta llegar al Castillo de Scotia. El sendero empieza aquí mismo.

EL REINO SIN

Comenzamos seleccionando un personaje. Esta es la parte que menos me gusta del juego, ya que da muy poca libertad de acción. Puedes elegir al luchador o al humano. Este último es bastante recomendable por sus valores medios tanto en magia como en lucha.

EL CASTILLO DE RICHARD

En el castillo debemos dirigirnos al Salón del Trono de Richard para nuevas instrucciones. Nos dará una llave que abre la biblioteca. Allí encontraremos el Atlas mágico, que tanto nos va a facilitar la vida para encontrar muros falsos y botones escondidos en la pared. El Secretario te dará un Pase de Viaje y puedes comprar armas en la herrería de Víctor o unas cuantas plantas de Ginseng en el herbolario, muy recomendables para el veneno.

Una vez fuera del Castillo, tu primer objetivo será la Cueva de los Ladrones. Tras "encargarte" de los vigilantes deberás explorar la Cueva que no tiene nada de complicada. Si eres nuevo en los juegos de Westwood debes aprender a pulsar botones y colocar objetos en los platos de presión para abrir las ansiadas puertas o paredes secretas. Lo importante es que en la Cueva puedes conseguir una linterna y unas ganzuas.

Ahora al Señorío de Roland, en las Tierras del Sur. Para ello utiliza el Pase que te dió el Secretario y podrás viajar gratis. A la vuelta debes pagar el pasaje, así que consigue monedas como puedas, tendrás ocasión para ello.

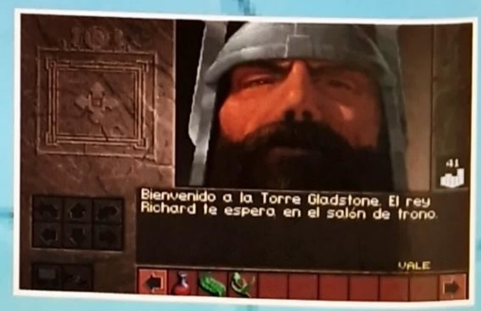
EL RUBI DE LA VERDAD

El Rubí que te mandó recoger el Rey lo tiene el propio Roland en su casa, pero antes nos pasamos por la taberna para reclutar a Timothy. Se unirá a nuestra lucha y nos vendrá muy bien contra los molestos orcos. Una ballesta vendrá de mil maravillas.

Tras recorrer los bosques del Sur llegaremos al Señorío de Roland. Una sorpresa, la destrucción está por todas partes y hay movimientos de orcos dentro de la casa. Tras deshacernos de todos ellos, vemos a









un Roland moribundo y sin el Rubí, ya que ha sido robado. Antes de morir nos dará una llave que abre un cofre. En su interior tenemos una brújula y una buena cantidad de monedas de plata, lo suficiente para pagar el pasaje de vuelta a tu personaje y a Timothy.

REY

Al comunicar al Rey la mala noticia, vemos una escena desagradable. Scotia ha hechizado al Rey hasta el punto de casi matarle. La única solución momentánea es una especie de sudario mágico que idea Dawn, el Secretario, el Herbolista y Paulson, el guerrero. Así se detendrá el posible envenenamiento, pero de todas formas hay que preparar un Elixir que sane al Rey. Dicen que las Cuevas de Draracle tienen la solución. Lo que pasa es que el Draracle es un poderoso oráculo con conocimiento de todo.

Timothy se queda en el castillo para estudiar una posible defensa ante los ataques de Scotia y sus secuaces, pero se nos unirá Baccata. Un Thomgog que puede y debe ir fuertemente armado gracias a sus cuatro brazos. Además será tu más fiel aliado en toda la aventura.

LAS CUEVAS DE DRARACLE

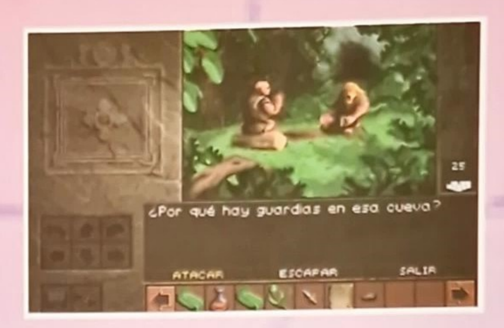
Al Noreste del Castillo se encuentran las cuevas. Baccata entonará una extraña canción y las piedras que cubrían la entrada desaparecerán mágicamente. Es el primer nivel de las cuevas y está poblado de ratas venenosas y terribles asesinos. Cuando lleguemos a la habitación con los cuatro fosos debemos caernos por uno de ellos. Tras luchar contra un terrible monstruo podemos rescatar a Lora, que se halla encerrada en un capullo de algún bicho bastante gordo. También podemos recoger una almádena que nos vendrá de perillas para derribar muros semiderruidos.

Subimos por la escalera y de nuevo a la habitación de los cuatro fosos. En una pared hay 3 botones de colores que pulsados de forma alternativa permiten cambiar la posición de los agujeros. Ni que decir tiene, que será necesario despejar el pasillo del Oeste. Al final, y tras matar una rata realmente gigante, dejará caer una piedra Esmeralda. Utilizamos la almádena contra una pared ruinosa que nos llevará a un foso.

EXPLORANDO LAS CUEVAS

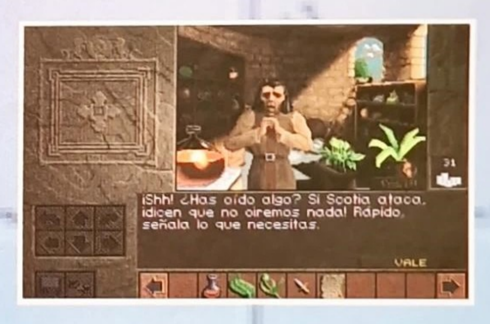
El foso nos conduce al nivel 2. Los enemigos siguen siendo las ratas y una especie de trogloditas con muy "mala leche". También existe una piedra Zafiro.

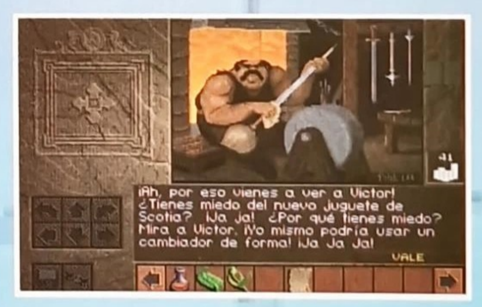
Estas dos piedras colocadas en los ojos de un dragón, permiten el acceso a nuevas zonas. Te aconsejo que utilices la piedra Zafiro para conseguir el Cáliz de Plata ante el Draracle. Por el otro camino debes conseguir una daga con inscrustaciones de joya. Tanto la Daga como el Cáliz pueden servir como ofrendas.



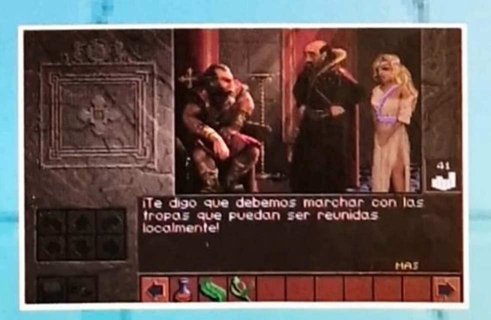




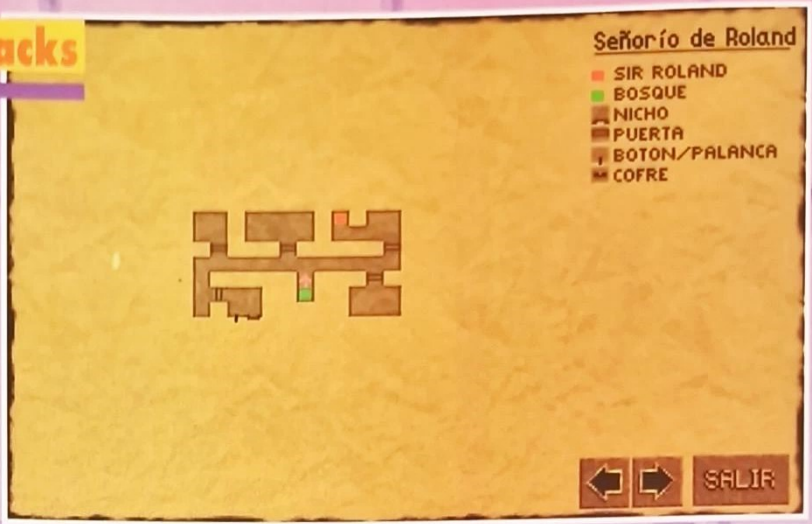












Sigue explorando en el tercer nivel. Allí habitan cantidad de arañas venenosas que te dificultarán bastante el camino. Pero todo es recto hasta el nivel cuatro, aparte de abrir algunas cerraduras, donde se encuentra el Draracle.

Coloca el Cáliz o la Daga en el Cofre y el Draracle te dará los ingrendientes del Elixir que salve al Rey, eso sí, de forma misteriosa y poética. Por cierto, Lora se queda con el Draracle para servirle. Su agradecimiento por haberla ayudado se nos mostrará más adelante.

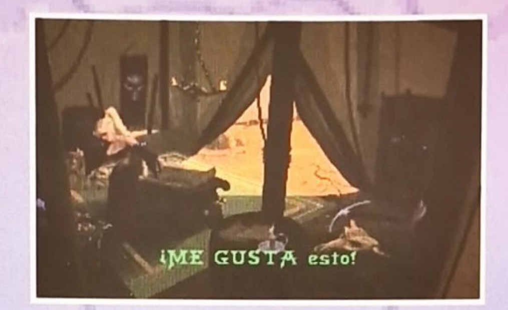
VIAJE POR EL LAGO

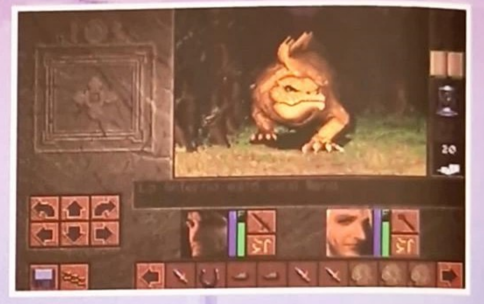
Tras hablar con el Draracle, un pasillo secreto se abrirá y en un periquete llegaremos al primer nivel. Tras salir al exterior, tenemos un mal presentimiento, todo está lleno de orcos y en el suelo vemos a Timothy malherido, por no decir muerto. A Tim le quedan pocos segundos de vida, pero puede explicarnos lo que ha pasado: el castillo ha sido atacado y destruido.

Todos nuestros amigos han desaparecido incluido el Sudario del Rey con él dentro. ¿Qué hacer?, tal vez viajando a través del Lago nos encontremos con Dawn y pueda ayudarnos. En ese momento aparece Víctor el Herrero, que nos dará una potente espada al mismo tiempo que nos pide el máximo cuidado posible.

Cruzamos el lago y sabemos que ya no volveremos a hacerlo hasta que rescatemos al Rey y derrotemos a la pérfida Scotia.

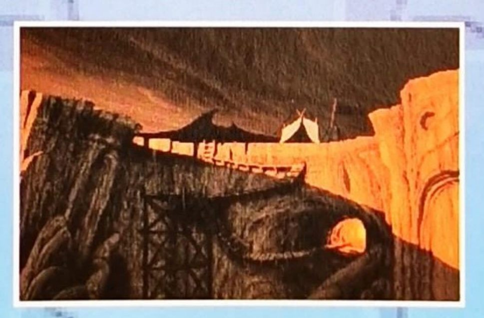
Llegamos hasta Opinwood, en el centro del mismo se encuentra un carromato donde permanece escondida Dawn. El vigilante nos prohibe verla hasta que presentemos una prueba de que somos realmente gente noble y no miembros del perverso Ejército Oscuro. Todas las pre-

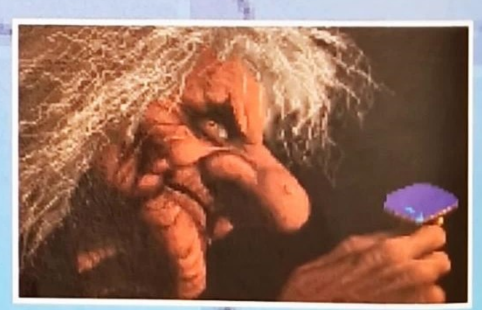




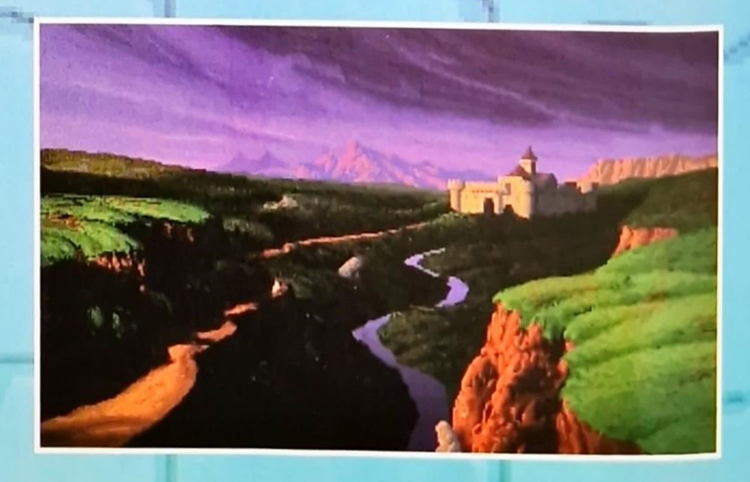


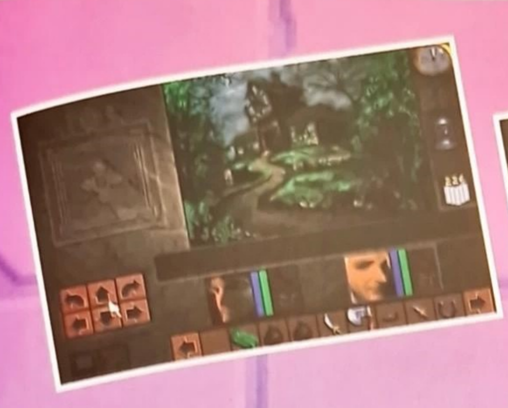














cauciones son pocas ante Scotia, pensamos así que es hora de recuperar el Rubí de la Verdad. Tus principales enemigos van a ser los minotauros, bastante duros y fuertes para una espada corriente, por ello deberás utilizar la magia frecuentemente.

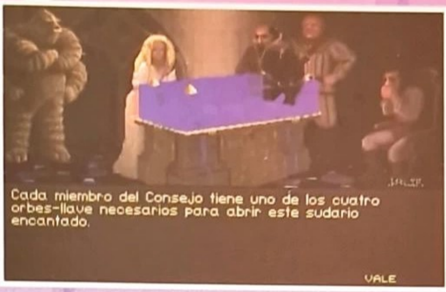
LOS PANTANOS

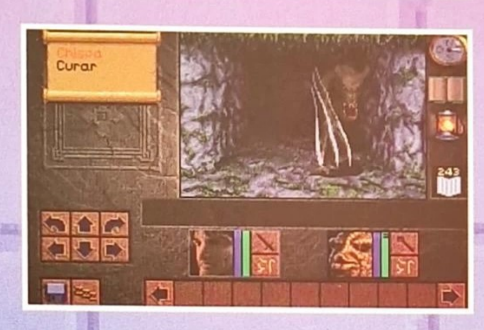
En los pantanos viven los Gorhka, un pacífico pueblo que prefiere no ser molestado. Si hablamos ante su jefe, veremos que tiene el Rubí. Será nuestro a cambio de localizar un viejo Yelmo que perteneció una vez a los Gorhka. Se encuentra en el pantano, guarecido por una especie de árboles asesinos que se desplazan con una enorme facilidad para ser plantas. Ante los "charcos" que dificultan el camino, los podemos congelar con el hechizo adecuado. El pergamino de "CONGELAR" se hallaba en las Cuevas de Draracle.

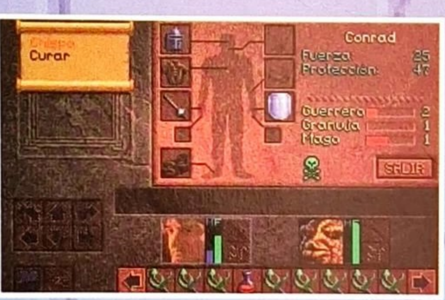
Una vez entregado el Yelmo, el Jefe nos dará el Rubí. Antes de regresar con Dawn, existe un adivino en el pantano que al entregarle la nota con los ingredientes del Elixir nos explicará de una forma más clara lo que tenemos que buscar: Agua del pantano, una piedra-corazón, un frasco de madretierra y miel.

Con cualquier frasco vacío podemos recoger el agua del pantano, sólo es apuntar en cualquier charco. Los demás ingredientes ya tendremos oportunidad de recogerlos.

Al hablar con Dawn, le contamos nuestros progresos sobre el Elixir y ella nos entrega una llave capaz de abrir el sudario mágico del Rey Richard. Son cuatro llaves en total.









OPINWOOD SUPERIOR

A través de las Minas Urbish, y de momento no abras ninguna puerta, llegamos hasta Opinwood Superior. Allí lucharemos con esqueletos y abejas gigantes. En los diversos panales podemos recoger miel gracias a los frascos vacíos. Nos quedan dos ingredientes del Elixir. Los corazones de piedra son los más difíciles de conseguir, y se encuentran en lo más profundo de Minas Urbish.

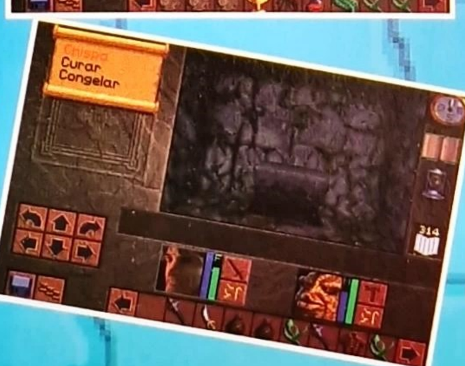
En el Norte de Opinwood Superior nos encontramos con Scotia, que tras amenazarnos, planta una barrera imposible de franquear a menos que tengamos un Cubo de Vaelan, y como los corazones de piedra, habrá que ir a Minas Urbish para buscarlo. Antes de regresar a las Minas y explorarlas, debemos encontrar una calavera verde en uno de los troncos de árbol que sirven de cofres para los habitantes de los bosques, su utilidad es inmediata.

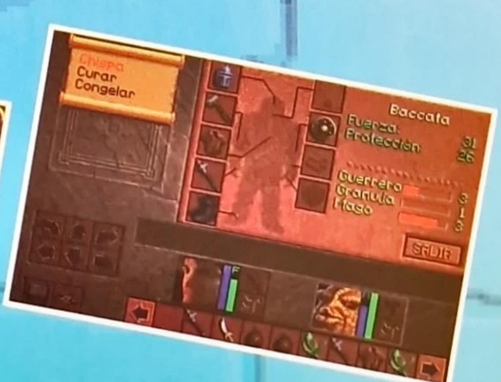
Llegamos a las Minas Urbish. Abrimos la puerta situada al oeste, y ante nosotros, aparece un inmenso gusano que es invulnerable a la magia y a la espada. Es hora de utilizar el cráneo verde. Colocale sobre el retrato del personaje que tenga más magia en ese momento. Una nube de veneno rodeará al asqueroso gusano, pero tendrás que utilizar el cráneo varias veces hasta matar al formidable enemigo.

EN PLAN MINERO

Bajamos, y nos encontramos en la parte "administrativa" de las minas. Comedores y varias dependencias forman este nivel. En la oficina encontramos a un personaje bastante simpático que se encontraba cercado por el gusano de arriba.





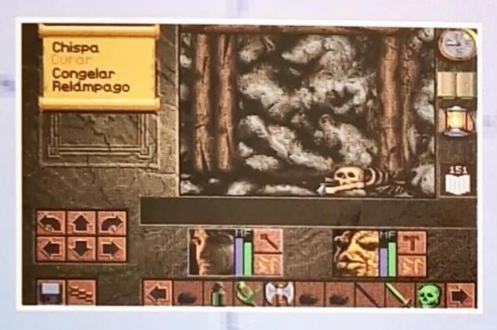














Está haciendo el último inventario de las minas ya en decadencia y nos proporciona una jugosa información. También en la oficina podemos recoger un pico que nos será de mucha utilidad.

En una estancia bien cerrada con llave, hay una bomba de agua. Lo que pasa es que le falta una pieza y carecemos de combustible para que funcione correctamente. Ahora atento, porque te voy a resumir lo que tienes que hacer en las Minas Urbish.

Ante todo es cuestión de bajar hasta el cuarto nivel y encontrar la pieza que falta, así como a unos monstruos constituidos por rocas. Al matarlos sólo quedará de ellos un corazón de piedra que es el ingrediente que necesitas para el Elixir.

En el tercer nivel encontrarás una veta de carbón. Extrae unos trozos con el pico y sube de nuevo a la máquina. Coloca la rueda dentada en su sitio, abre la trampilla, introduce el carbón y tira de la palanca. Esto permitirá bombear el agua de una escalera, ahora tendremos acceso a ella y encontraremos una llave que utilizaremos en el cuarto nivel, donde existe una puerta con dos cerraduras. La otra llave la tiene un fantasma, está tras un alud de rocas, pero para eso tienes tu pico.

La puerta conduce a las estancias de Paulson, el gran amigo y servidor de Paulson. Por supuesto se unirá a nuestro grupo, que por cierto va a ser el definitivo ya hasta el final.

El equipamiento de Paulson incluye su propia llave del Sudario, así como un Cubo de Vaelan.

GALERIAS SUBTERRANEAS

Si arriba te he comentado el objetivo general de las Minas, ahora voy a exponerte una serie de situaciones que merecen un mayor "esparcimiento".

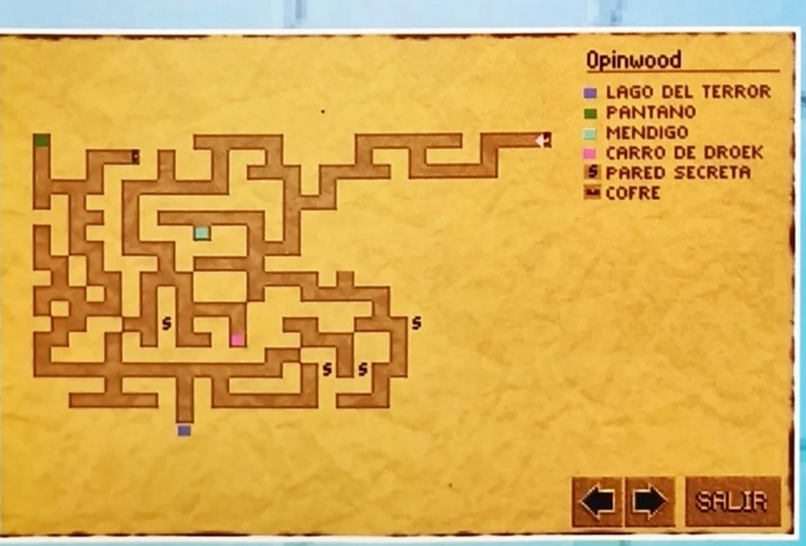
En el primer nivel tras la primera puerta, hay un foso y un teletransportador.

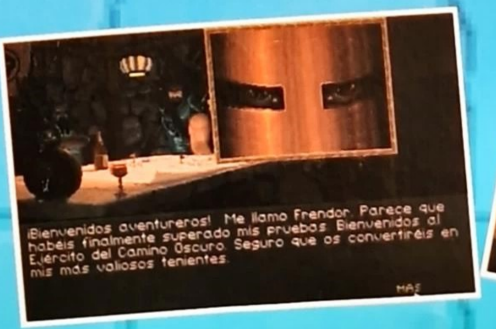
Combinando ambos mediante los botones de las paredes accederemos a distintos lugares de la mina.

Un caso curioso es la vagoneta del tercer nivel. Antes de montar en ellas debemos seleccionar nuestro destino en el cuadro de mandos. Sólo tenemos tres posibles direcciones: Oeste, Sur y Este. Consulta tu mapa mágico para ver las galerías que te faltan por explorar. En la del Este se encuentra el carbón.

En el segundo nivel encontrarás una varita que lanza bolas de fuego. Utilizala en la zona denominada "de Gas" y abrirás un boquete en la pared. Ten cuidado con la posterior explosión.

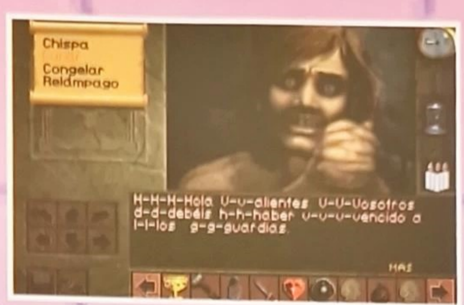
No te creas que va a estar solo en las Minas. Multitud de enemigos las pueblan y complicarán la vida a tus personajes. Existen algunos comos las medusas que son bastante peligrosos pero los más terribles son una especie de anguilas ante los cuales necesitarás la magia de tu cráneo verde y los disparos restantes de la varita de fuego. Como contrapartida el nivel de los miembros del grupo habrá aumentado considerablemente al dejar las minas.













Ante la barrera de Scotia, coloca el Cubo de Vaelan en el retrato de cualquier personaje y pulsa el botón del ratón varias veces hasta que el Cubo y la barrera desaparezcan.

Nos encontramos ahora en el bosque de Yvel. Otra barrera bloquea la misma Yvel, por lo que habrá que viajar hasta el Norte del bosque para conseguir un nuevo Cubo de Vaelan. Su poseedor es un terrible y gigantesco Orco que no está solo, hay varias decenas de ellos, por lo que te aseguro que la lucha será feroz y cruel a partes iguales.

Destruye la barrera y entra en Yvel. La ciudad es pacífica y no encontraremos ningún enemigo. Herreros como Víctor, que se ha establecido allí, y una taberna podrán encontrarse en ella. Pero la visita más interesante será la tienda de Sadie. Su sobrina se llama Lora y fué la chica que guiamos por las peligrosas cuevas de Draracle, en agradecimiento Sadie nos dará un frasco de madretierra, el último ingrediente del Elixir. Es hora de partir a Torreblanca a preparar el remedio que cure al Rey.

Si pasamos por el Consejo de Yvel veremos al Secretario de Richard. Su actitud nos hace pensar que es un traidor, y en verdad que estamos en lo cierto.

TORREBLANCA

Este nombre indica a un castillo majestuoso que se alza en medio del Bosque. En su primer nivel encontraremos a las amazonas y unas apestosas criaturas provenientes de unas alcantarillas que tienen la compuerta abierta. Al cerrarlas nos libraremos de tales presencias. Da lástima liquidarse a las amazonas porque están bastante "buenorras", pero son muy peligrosas y como van casi desnudas utilizaremos nuestro hechizo de Congelar.

En ese mismo nivel y fuertemente protegida por las amazonas, se encuentra una celda con un prisionero dentro. El tal prisionero es uno de los ladrones más famosos de todas las Tierras. No merece vivir, ya sabrás a lo que me refiero. En un nicho secreto se esconde un anillo. Este anillo lo colocamos en otro nicho con una nota que pone "Anillo para Admisión". Se abre una estancia con la Reina de la Amazonas que caerá facilmente ante nuestra espada.

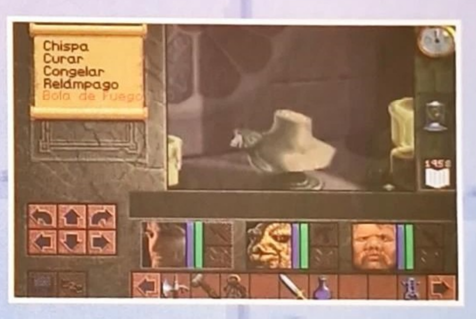
La llave mística que encontraremos está destinada a abrir una puerta del tercer nivel, pero todo eso poco a poco.

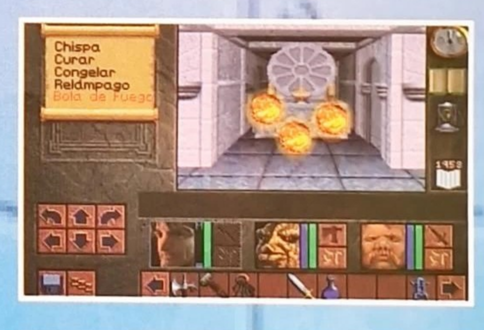
El segundo nivel es bastante fácil. A pesar de las gallinas con un solo ojo, y que tienen la mala costumbre de lanzar bolas de fuego, nuestros mayores enemigos serán la trampas de fuego y los fosos. Existe una habitación llena de fosos, pero algunos son falsos y otros muy verdaderos. Los falsos forman una especie de "c" vuelta al revés. Debes accionar todos los botones de la pared para que desparezcan los verdaderos fosos que impiden el acceso a una pared falsa. Nos espera el tercer nivel.

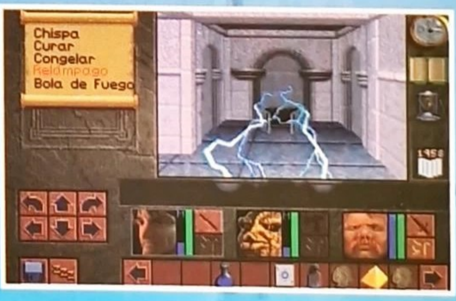
EL MUNDO DE LOS FANTASMAS

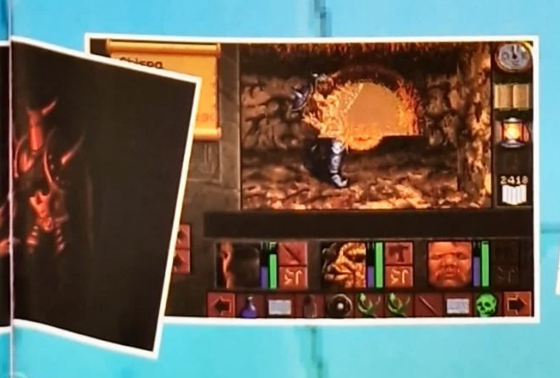
Por desgracia, aquí nuestros enemigos son espíritus totalmente inmunes a las armas de cualquier tipo. Sólo el uso constante de la magia puede ayudarnos, e incluso así, el huir a tiempo y el grabar constantemente partidas pueden permitirnos el éxito. No puedes salir de este nivel sin haber encontrado la puerta que se abre con la llave de la Amazona Jefe. Tras ella hay otra llave mística. Otro objeto importantísimo es la varita de relámpagos. Es de uso inagotable y lo más eficaz contra los espíritus y los









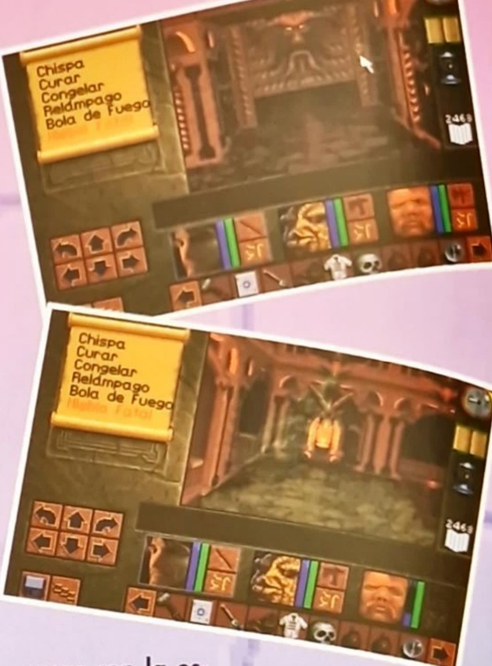




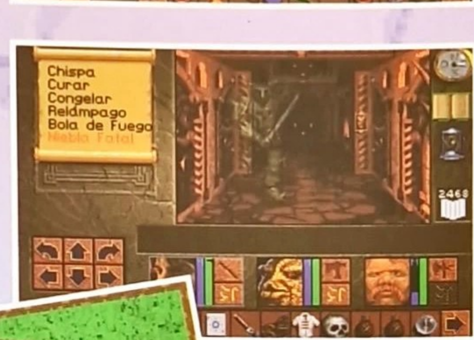












monstruos que te aguardan a partir de ahora.

Si consigues salvar el pellejo, en el primer nivel utiliza la llave con la única puerta cerrada y accederás a las mazmorras de Torreblanca.

Te encontrarás con una inscripción que avisará a los egoístas, y en el suelo una serie de objetos que se mueven por sí solos. Te llevará algún tiempo recuperarlos todos, pero en vez de quedarte con ellos, colócalos en los nichos del pilar central, así evitarás el teletransportador que te llevaría a una muerte segura, y conocerás a la Anciana.

Esta mujer te ayudará de una forma eficaz, ya que te facilita el recipiente donde tienes que mezclar los componentes del Elixir. Se trata de la cabeza de una antigua diosa, cuyo cuerpo encontrarás en el altar del primer nivel. Coloca la cabeza en su sitio e introduce en ella los ingredientes. El Elixir ha quedado preparado.

GUERRA EN YVEL

Corriendo a toda pastilla te diriges a Opinwood para tu encuentro con Dawn. En su lugar compruebas que hay un carromato destrozado y al guardián asesinado, ya comprendes lo ocurrido. Regresas al Consejo de Yvel para pedir explicaciones ante el maquiavélico Secretario. Este te exigirá que le entregues el Elixir. Niégate y regresa al bosque de Yvel. Allí encontrarás a Dawn, ¿realmente es Dawn? ella te pedirá el Elixir, pero un brillo en sus ojos hace que empieces a sospechar. Al negarte, Dawn se transfomará en Scotia, que una vez más ha utilizado los poderes de la Máscara Nether para cambiar de forma. Lucha contra sus múltiples transformaciones hasta que huya. Todavía te queda un tiempo para la lucha final.

Desorientado y perdido regresas a Yvel. Exploras sus casas con la esperanza de encontrar alguna pista. Cuando pasas por delante de la Puerta del Consejo, verás una nota.

El Ejército Oscuro invade la ciudad y sois tres guerreros contra todo un ejército.

La lucha es cruenta pero tu poderosa vara de rayos permite que el combate sea más efectivo para tus intereses. Tras un tiempo liquidando enemigos, el Ejército Oscuro toca retirada. Es hora de ir al bar a descansar. Entonces descubres una puerta que comunica con una estrecha caverna.

Ya sabes por donde empezar a buscar a Scotia.

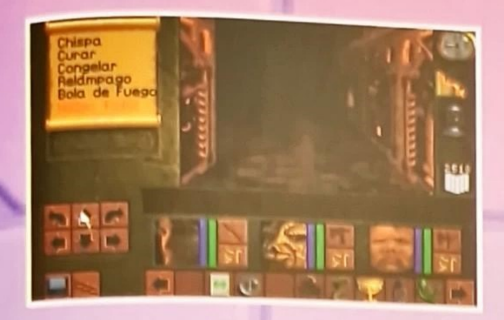
EL MUNDO SUBTERRANEO

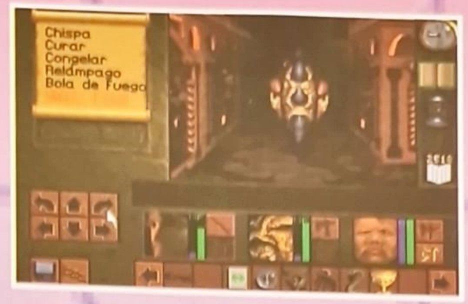
Una larga serie de cavernas se alzan ante tí y repletas de soldados. Pero nada más bajar de las escaleras de la taberna encontrarás el cuartel general del Ejército Oscuro. En una habitación están los Oficiales y ... Víctor, nuestro querido herrero en realidad es otro sucio traidor. El odio alimenta tus entrañas y la sangre correrá como ríos.

Si has logrado vencer a la Plana mayor del Ejército Oscuro, conseguirás una estatuilla de un murciélago. Su pedestal está muy cerca, así como una mano de metal que "abre" muros señalados por su huella. Deberás encontrar dos llaves para abrir una extraña habitación con dos seres discutiendo en ella. Por cierto al lado de esos objetos, está la llave del Secretario. Ya tienes tres.

Mientras encuentras las respectivas llaves, te aconsejo que consultes tu Atlas para no perderte con los continuos Spinners y muros falsos sobre todo en la parte central. Por lo demás, los enemigos no son gran problema a base de soldaditos.















Unas potentes espadas llamadas "Guardianes" deben ser reservadas para la parte final del juego que está muy cerca.

Volviendo con los extraños seres, te diré que son los jefes de unas respectivas razas enemigas que cada cierto tiempo toman a un extranjero para que luche por una de ellas. Si una promete grandes riquezas, otra te ofrece toda la sabiduría.

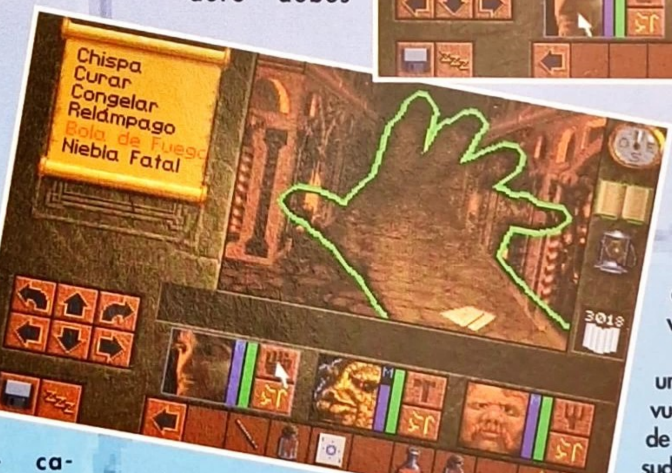
No importa, elige una de ellas y prepárate a luchar en las mazmorras del castillo de Scotia.

Allí la lucha es sin cuartel y deberás acabar con todos los miembros de la raza contraria enemiga a la que elegiste. Una vez hayas acabado con TODOS sus miembros, tus nuevos amigos te subirán de nivel, así como la llave del castillo de Scotia, pero antes busca por los cofres hasta que logres dar con un diamante.

La última llave del Sudario está en un nicho al norte de las mazmorras ¿Qué habrá sido de su poseedor?

EL CASTILLO DE SCOTIA En el primer nivel nos encontramos con guerreros fantasma y hachas volantes que harán que sudemos lo nuestro para derrotarlos. Dentro de una bola de cristal se encuentra encerrada Dawn. Si colocamos el diamante en su interior, podemos liberar a Dawn que irá a buscar ayuda, pero el trabajo "pesado" lo tienes que hacer tú.

En un nicho permanece oculta la figura de una serpiente. Para salir del atolladero debes caer por el foso hasta las mazmorras y subir de nuevo. Acciona el teletransportador que te llevará a otra sala del primer piso. De repente nuestro mapa mágico desaparece y nos vemos aislados en una inmensa habitación llena de fosos, teletransportadores y spinners. Para salir del atolladero coloca objetos en el suelo estratégicamente para orientarte y mantén pulsados los cuatro platos de presión. Desaparecerán los fosos, tendrás acceso esta vez a una estatuilla que representa un dragón, y tras un muro falso las escaleras al segundo piso.





BUSCA LA LUZ

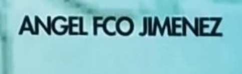
Los monstruos aquí son lo bastante terribles como para comentarlos incluso. Tu mejor arma sigue siendo la varita de rayos y los hechizos.

Tras una puerta se encuentra un unicornio, y después de varias vueltas llegarás a la Cámara donde permanece el Rey. Su blanco sudario se ha vuelto oscuro, debido a las artimañas de Scotia y sus malvados hechizos. Un rayo de luz que sale de la ventana es su salvación, y deberás reflejarlo gracias a las estatuillas que has encontrado. Te falta la figura de una persona corriendo que se encuentra en el tercer nivel.

Con las estatuillas, las llaves y el Elixir el Rey queda salvado. Ahora toca el turno a Scotia.

Permanece oculta tras una puerta, que sólo es abierta con una llave de oro y otra de plata. Al ser descubierta, y deshechos sus planes utilizará de nuevo la Máscara Nether para liquidarnos.

Pero adivina quien liquida a quien.


ANGEL FCO JIMENEZ

"Cualquier persona con ganas de diversión no se verá decepcionada por las ultimas hazañas del Capitán Wilco." –Game Players

SPACE QUEST V

ROGER WILCO

The Next Mutation

SIERRA

- OK Tricks & Tracks: SPACE QUEST V
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE

El espacio. Un inmenso lugar lleno de estrellas, polvo galáctico, y ... basuras. Alguien tiene que eliminarlas, y tal "honor" corresponde a Roger Wilco. El héroe de Sierra que una vez más nos salvará a todos de una destrucción cierta gracias a su valentía y demostrada "capacidad".



RESIDUOS MUY

Tras sufrir el enfado del Capitán Quirk por el mal uso del simulador de combate, Roger debe dirigirse rápidamente al aula a seguir con sus clases. Nada más entrar en el pasillo circular, el aula está en la pantalla superior, y es fácilmente reconocible porque en su puerta hay una parejita hablando. Por cierto, la chica odia visceralmente a Roger ¿Qué le habrá hecho?, entra por la puerta y es que en el futuro la gente va a seguir entrando por la puerta, para poder disfrutar del "puro" que suelta el robot-profesor a Roger.

Quiere hablar con él al finalizar el examen. Roger no se ha enterado que hoy era el examen de ingreso de oficiales, y no tiene ni idea porque se ha pasado todo el tiempo en el simulador. Para ayudarle, y cada vez que el robot vuelva la cabeza, copiate del alumno a la derecha de Roger, el que tiene un cabezón como un piano. Para ello, utiliza el cursor "MIRAR" en sus papeles, y según donde tenga la señal, ahí pondrás la tuya.

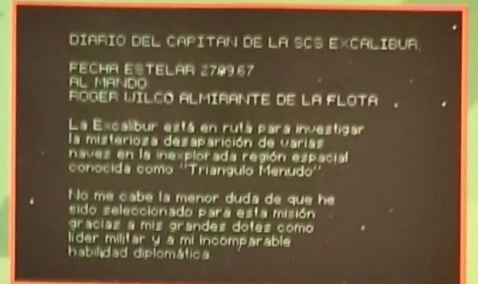
Finaliza el examen, y como castigo por llegar tarde, deberás limpiar el Símbolo

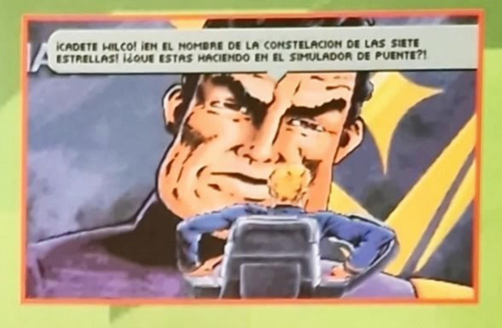
de la Confederación. Dos pantallas más abajo está el armario de la limpieza.

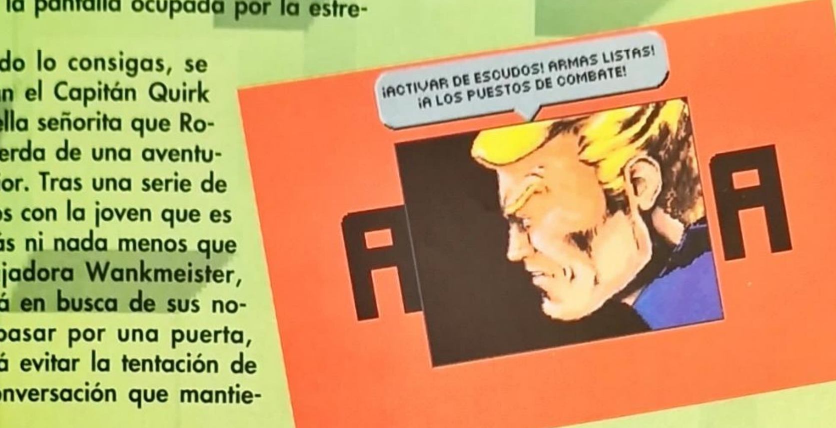
Coge la máquina y los postes de señalización. Cierra el armario, y baja una pantalla más, donde tomarás el camino a la derecha. Baja por el ascensor, y ante tí tienes una inmensa estrella que limpiar.

Coloca los pivotes en las puntas de la estrella y enciende la máquina. Con el cursor del ratón deberás "limpiar" toda la zona de la pantalla ocupada por la estrella.

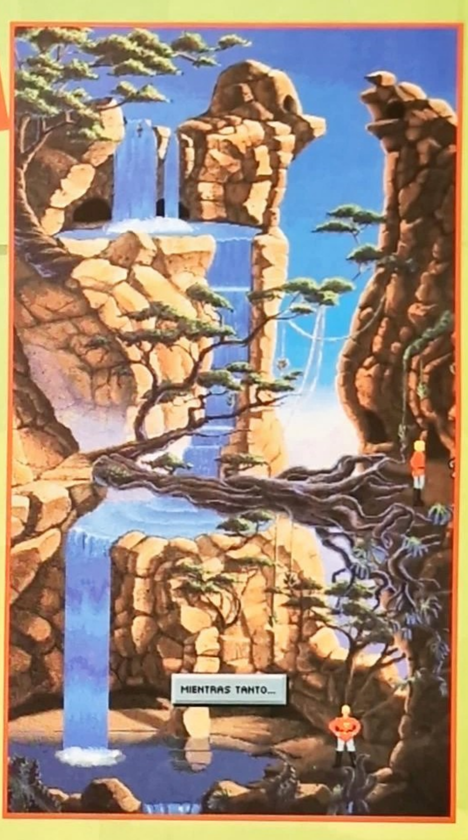
Cuando lo consigas, se acercarán el Capitán Quirk y una bella señorita que Roger recuerda de una aventura anterior. Tras una serie de equívocos con la joven que es nada más ni nada menos que la Embajadora Wankmeister, Roger irá en busca de sus notas. Al pasar por una puerta, no podrá evitar la tentación de oir la conversación que mantie-

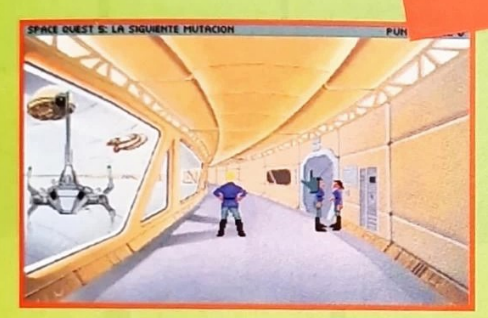


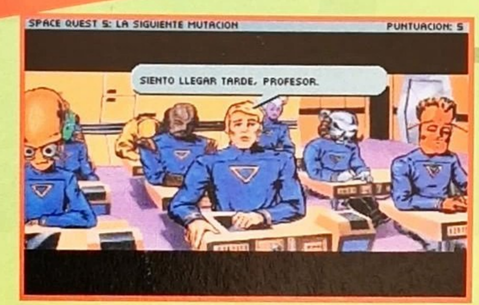
















Y PELIGROSOS

ne a cabo la Enbajadora y todo el Consejo de la Confederación Estelar acerca de unos desechos industriales que están causando graves problemas medioambientales.

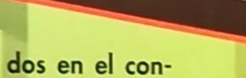
Tras pensar en las consecuencias, Roger se dirige de nuevo a la clase para ver sus notas. Al mirar el tablón de anuncios queda alucinado al comprobar que ha conseguido la máxima puntuación en la historia de la Academia. Y todo ha sido por un fallo en el ordenador.

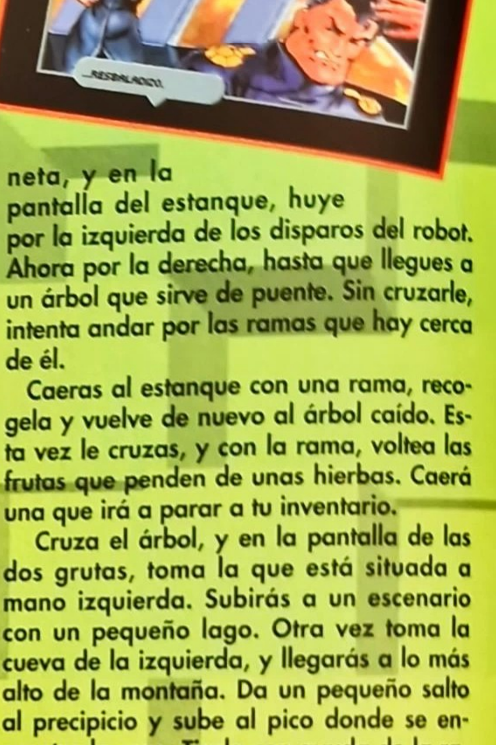
Roger es ascendido a capitán, y tras una semana de pruebas, es enviado a su nuevo destino... una nave encargada de limpiar la basura. No está mal para empezar.

NAVE ESPACIAL EUREKA

La tripulación del Eureka se compone de los siguientes miembros: Cliffy, un mecánico muy habilidoso en su trabajo, Flo que es la encargada de las comunicaciones, y Droole, éste es nuestro oficial de vuelo. Todos ellos son de vital importancia para cumplir con la misión de limpiar el espacio.







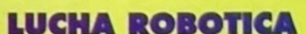
Sienta a Roger en su sillón y pide comunicar con la base a Flo. Te dirá que tienes una misión de rutina: limpiar la basura de tres sistemas estelares.

Empieza con Peeyu, cuyas coordenadas están en la revista "Galactic Inquirer" en sus páginas centrales, Dáselas a Droole. Despega con velocidad luz, y cuando os acerquéis al Sistema regresa a velocidad normal, y activa el S.R.R. La bolsa de basura ha quedado recogida. En ese momento, la nave intercepta una extraña conversación.

Ahora vete al Sistema Gangularis. Recuerda que a partir de ahora debes hacer siempre lo mismo para ir a nuevos planetas: Coordenadas, Velocidad Luz y Velocidad Normal. En algunos casos, tendrás que ponerte en órbita estándard. Ya te lo indicará tu oficial.

Activa de nuevo el S.R.R., para recoger la nueva saca de basura. Te encontrarás una sorpresa en ella. Cliffy te avisará de unos extraños ruidos en el contenedor. Sal a la sala de mantenimiento y abre la esclusa de basura. De repente, un extraño bicho saltará a la cara de Roger. Necesita amor, y se convertirá en nuestra mascota, pero tiene la tendencia de escabullirse rápidamente.

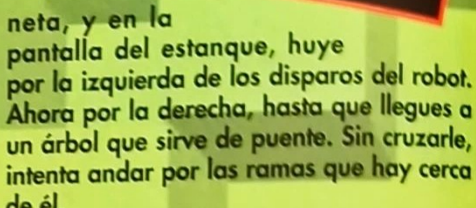
En la caja de herramientas recoge lo siguiente: un sacabocados, un fusible, pastillas antiácido y una antorcha láser. En la sala del transportador Spike, tu alien-mascota, merodea a sus anchas. Encierrala en una especie de batidora roja e introduce en ella unas pastillas antiácido para que Spike con su pis corrosivo no te fastidie la nave. El Puente de Mando te espera.



LUCHA ROBOTICA

Te queda un planeta llamado K.U., pero cuando casi llegas a tu destino tu nave sufre un ataque exterior. La nave atacante la conduce un extraño robot con la única misión de matar a Roger, debido a un compromiso incumplido que tuvo Roger con una Compañía en otro Space Quest. El robot te pedirá que bajes al planeta. Sube al transportador y ordena "ACTIVAR".

Una vez en el planeta, y en la pantalla del estanque, huye por la izquierda de los disparos del robot. Ahora por la derecha, hasta que llegues a un árbol que sirve de puente. Sin cruzarle, intenta andar por las ramas que hay cerca de él.

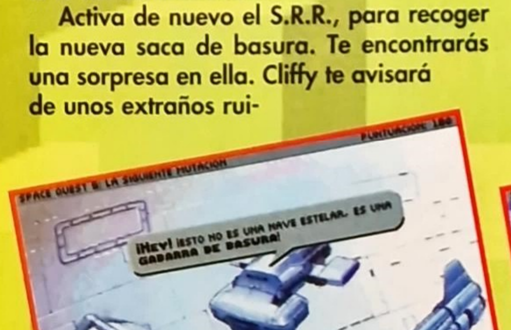


Caeras al estanque con una rama, recogela y vuelve de nuevo al árbol caído. Esta vez le cruzas, y con la rama, voltea las frutas que penden de unas hierbas. Caerá una que irá a parar a tu inventario.

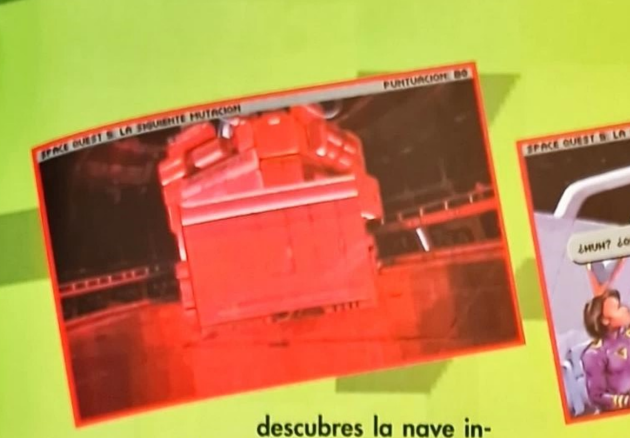
Cruza el árbol, y en la pantalla de las dos grutas, toma la que está situada a mano izquierda. Subirás a un escenario con un pequeño lago. Otra vez toma la cueva de la izquierda, y llegarás a lo más alto de la montaña. Da un pequeño salto al precipicio y sube al pico donde se encuentra la roca. Tirala con ayuda de la rama, y aplastará al maldito robot. En todo momento hay que ser ágil ante sus disparos.

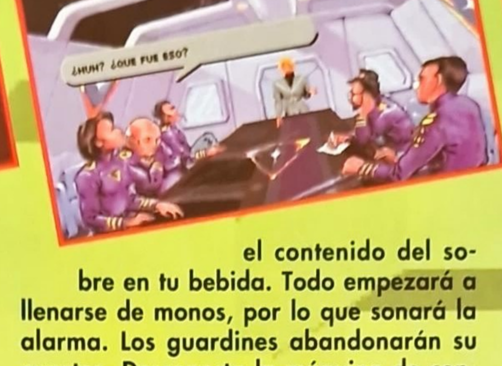
Roger baja al estanque y comprueba horrorizado que el robot no está "liquidado" ni mucho menos. Debes esconderte en el interior del árbol caído, y cuando el robot se pose en él, introduce la fruta en una de sus toberas. Al levantar el vuelo, la monstruosa máquina explotará. Sólo ves su cabeza, y de nuevo al estanque. Allí está Cliffy recogiendo lo que queda del robot. Tal vez, pueda ser útil.

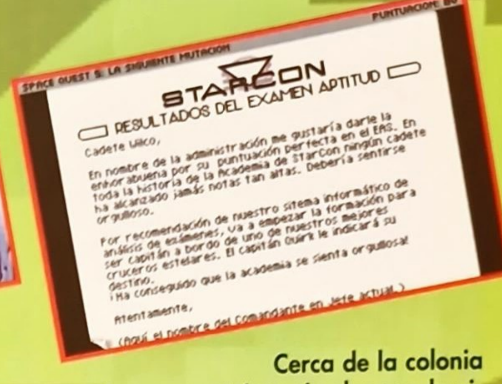
Roger y Cliffy regresan a la nave, allí debes entregar al mecánico la cabeza de WD40 y Cliffy a cambio, te dará una extraña pieza que no concuerda en el cuerpo del robot. Decides averiguarlo en el propio planeta, y











descubres la nave invisible del androide.

Para subir, utiliza la pieza. Ante todo, debes robar el mecanismo de invisibilidad de la nave. La caja fuerte explotará en un tiempo determinado, y debes desactivar los cuatro cierres de seguridad. Tranquilo, no es muy difícil, pero siempre hazlo en diagonal. Coge el mecanismo de invisibilidad y escapa de la nave antes que explote.

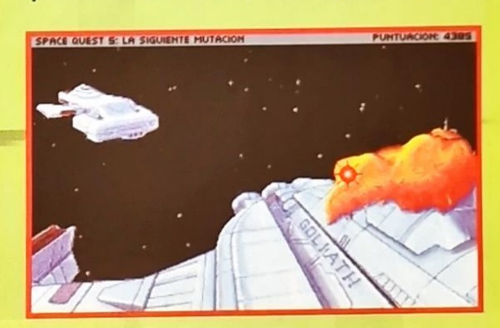
el contenido del sobre en tu bebida. Todo empezará a llenarse de monos, por lo que sonará la alarma. Los guardines abandonarán su puestos. Desconecta la máquina de control, y en la segunda celda de la izquierda, aprovecha las cualidades ácidas de Spike para romper los barrotes. Transportate a la Eureka porque todo va a explotar.

Cerca de la colonia existe un container circular con la siguiente inscripción: GENETIC. Empiezas a comprender lo que está sucediendo. Lo grave es que no sé si lo sabrá Roger. Utiliza el intercomunicador con Flo para volver de nuevo a la Eureka.

Una agradable sorpresa te espera. WD40, el maléfico robot, se ha convertido por la mano de Cliffy en un preciado colaborador. Vuelves al puente de mando, y en ese preciso instante, Flo detecta una señal de socorro proveniente del Goliath, la nave insignia de la Confederación comandada por Quirk. La pista se pierde en Thrakus.







BORRACHERAS COSMICAS

Tras la aventura, es siempre bueno tomar una copa. Suelta a Spike de su prisión y llevale de paseo.

Sientate con tu tripulación en la cómoda mesa, y aguanta al pesado vendedor de turno que te dará gratis una tarjeta de visita y un sobre con monos espaciales.

El capitán Quirk vacilará una vez más a Roger, y le retará a un juego basado en los barquitos. Acepta el desafío, y abandona enseguida, no pierdas el tiempo. Aguanta la soberbia del maquiavélico capitán, y preparate para lo que viene.

Cliffy va un poco bebido y acaba peleandose con un tipo. Quirk ordena su encierro en la Zona de Seguridad del Bar. Ni que decir tiene que está súper vigilado.

Vamos a montar jaleo. Vierte

LA COLONIA PERDIDA

Una vez repuestos del susto, contacta con la Confederación Estelar para una nueva misión basurera. Klorox II es tu nuevo destino. Una vez en órbita, Flo detectó un mensaje pidiendo ayuda. Roger y Droole bajaron a la superficie y Roger exploró el invernadero. Esquivó el ataque de un zombie, y sobre todo sus escupitajos verdosos asquerosos repulsivos. Mueve la cabeza de la forma adecuada, ya que en caso contrario Roger se convertirá en un nuevo miembro del Club de Mutantes. Droole disparó su láser, y el mutante se convirtió de nuevo en un ser humano que sólo pudo balbucear unas palabras antes de morir. Un papel en el suelo tenía escrito el sigiente número: 80869. Era la clave de acceso al ordenador de la colonia, y así Roger pudo enterarse del triste final de la misma.

RECUPERANDO UN VIEJO AMOR

La atmósfera de Trhakus es irrespirable para los seres humanos. Baja en el ascensor y en el Hangar recoge una máscara y una botella de oxígeno. En la Consola de Mando, acciona el botón de abrir las puertas del Ascensor. En el teletransportador, Roger se coloca la máscara y aparece en la superficie del planeta.

Busca una nave de salvamento, y en su interior, recoge la chaqueta y acciona un botón rojo que no para de brillar.









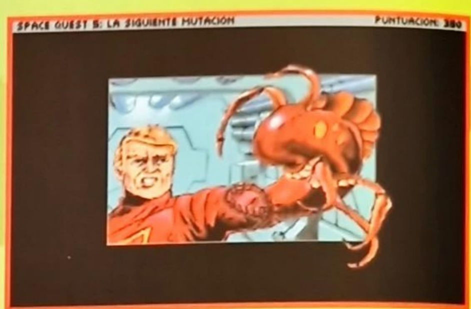
Asomate al precipicio, y serás atacado por una bella mujer, la embajadora. Espero que no te hayas olvidado de ella, porque Roger no lo ha hecho.

Estáis en una delicada situación. Beatrice, la embajadora cuelga de los pies de Roger ante un vacío inmenso. Utiliza la chaqueta y comunicate con Flo a través del intercomunicador. Tu sigues colgado, ante los disparos de extraños seres mutantes que son los miembros de la tripulación del Goliath. Coge la liana que te proporciona Beatrice, y una vez arriba acabas rodeado por un grupo de mutantes. En el momento que disparan, Flo acciona el teletransportador.

En la Eureka, Beatrice explica su situación. El Goliath fué atacado por una horda de mutantes por culpa de Quirk que tenía un trato con ellos. Todos se han convertido en mutantes, y ella también tiene el mal, por lo que la única forma de encontrar una cura es hibernar a Beatrice. En la Sala del teletransportador, abre la unidad de criogenación, introduce en ella a Beatrice, y selecciona 10 segundos para la congelación. Vuelve al Puente del Mando porque tienes un montón de problemas que resolver.

El Goliath atacaba con todo su potencial de fuego, así que te recomiendo que huyas por el Campo de Asteroides. Una vez a salvo, Quirk se pondrá en contacto para explicar sus planes: el dominio de todo el Universo gracias a su nueva condición de mutante.

Debido a la huida, se han producido algunos daños en el casco de la nave, por lo que Cliffy decide salir a repararlos. Logra hacer una reparación de urgencia, pero con tan mala pata que su cable se rompe y acaba en la deriva, por lo que Roger debe rescatarle al instante. Bajó de nuevo a la Sala de la Cápsula, recogió otra botella de oxígeno y accionó la Consola para dar la vuelta a la nave auxiliar. Para rescatar a Cliffy debes situar el punto rojo en el centro del radar, y cuando recibas el mensaje en pantalla de objetivo alcanzado, utiliza la mano robot para engancharle.

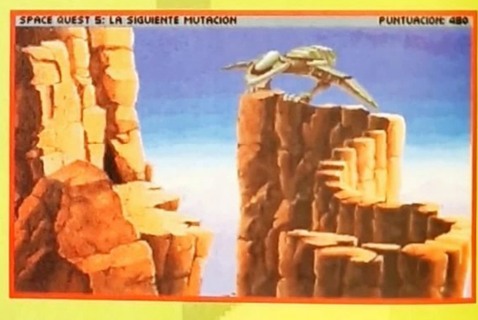


MOSCA-HOMBRE EN GENETIX

En el puente de mando dale a Droole las coordenadas de Genetix, el complejo químico culpable de todas las cosas extrañas que están sucediendo. Roger fué teletransportado pero alguna interferencia hizo que se convirtiera en mosca. Aprovechando su nueva situación pasó por el mecanismo que abría la puerta. Interceptó los cinco rayos y una vez dentro se posó en un ordenardor táctil, proporcionandote una jugosa información.



Roger mosca salió al exterior, y aprovechando el salto de una rana hambrienta, pudo hablar con Flo a través del comunicador. Pidió a la oficial de comunicaciones que explicara su nueva situación a Cliffy. Este último quedó flipado a ver a Roger. La única solución era buscar el cuerpo original de Roger que se había escondido en un cubo de basura. Una vez encontrado, la mosca se posó en el cuerpo y todo volvió a ser normal.

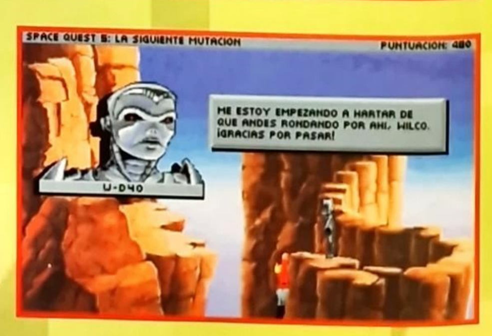


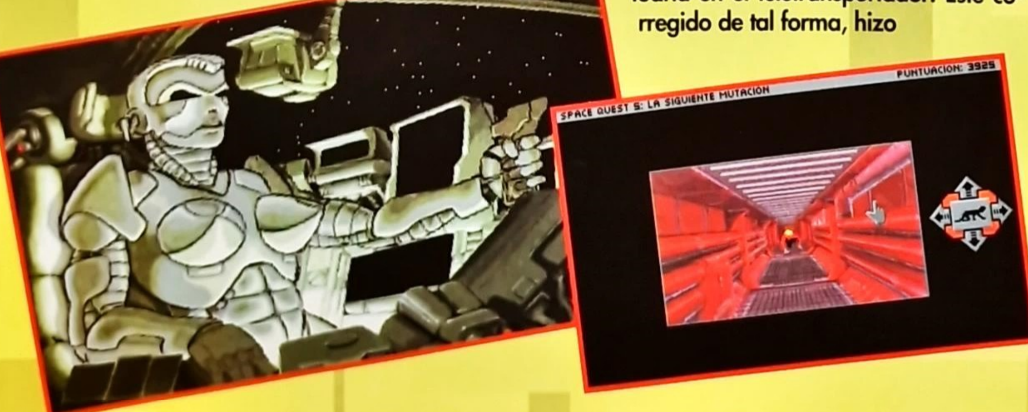
¿Te acuerdas de la tarjeta que te dió el vendedor? Pues con la taladradora debes hacer cinco agujeros en ella como si fuera la cara cinco de un dado. Mete la tarjeta por el lector, y abrirás la puerta. En la escalera, y en sus últimos peldaños hay un armario con dos botellas de nitrógeno, dáselas a Cliffy y regresa a la nave.



UNA FELIZ IDEA

En el cuarto del teletransportador, Spike empezó a comportarse de una extraña manera. Quería comunicar algo. Tal vez se trataba de la sanación de Beatrice. Al hablar Roger con Cliffy, ambos llegaron a la conclusión de descongelar a Beatrice, y situarla en el teletransportador. Este corregido de tal forma, hizo



















que la preciosa joven volviera a su estado normal. Considero que preciosa joven queda algo ridículo. Maciza y tía buena son adjetivos más que suficientes para calificar a la chica. Un hurra por los grafistas de Sierra.

¿Por dónde íbamos? Ah, sí ... Pregunta a WD40 la mejor forma de atacar al Goliath. El robot sugirió el uso del dispositivo de invisibilidad de su antigua nave. Cliffy se puso a la obra, y en el puente de mando, Roger ordenó a Droole que pusiera rumbo a Gingivitis (81100), allí encontrarían al Goliath.

Diez segundos antes del encuentro, pulsa el botón de la izquierda de tu cuadro de mandos para comunicarte con Cliffy y pedirle que ponga en funcionamiento el Sistema de Invisibilidad. Cliffy te explicará en que zonas de la nave hay menos actividad de mutantes, la más idónea es la cercana al motor.

Utiliza de nuevo la nave auxiliar, y asegurate que llevas contigo la pieza que te dió Beatrice antes de ser hibernada. Es vital para el funcionamiento del Goliath porque es la que se encarga del movimiento de la nave. Toma otra bombona de oxígeno y ya dentro de la nave auxiliar acoplate al casco. Utiliza tu antorcha láser para abrir un agujero en el casco. Esquiva al guardia, y coloca la pieza en la máquina adecuada.

EL MONSTRUO DEL ODIO

Sal por la puerta, abre la rejilla e introducete en un mundo de túneles de ventilación. Estás en el nivel 8. Por el agujero del ascensor subes hasta el 6, en otro nuevo agujero sube hasta el 4, y así hasta el dos. Allí se encuentra el botón que activa el escudo de la nave. Al desactivarlo, Roger se asegura que sus amigos puedan teletransportarse a la nave.

En ese momento, Roger es capturado por Quirk y sus compiches. Cuando iba a ser ejecutado, el robot WD40 disparó nitrógeno líquido contra los mutantes, dándote tiempo para escapar.

Una vez en el teletransportador del Goliath, Cliffy pidió a Roger que se escondiera tras la puerta, y que le hiciera una señal cuando todos los mutantes se encontraran en la plataforma. Así lo hizo, y los tripulantes volvieron a su estado humano. Todos menos Quirk. El ingrediente químico causante de la mutación fue lanzado al espacio y Quirk quiso reunirse con él convirtiéndose en un gigantesco monstruo, que amenazaba al Goliath. Pide a Flo tu regreso al Eureka, y ordena a Droole que dispare. El monstruo intenta destruirte, pero si activas el S.R.R. a tiempo, le absorberás como una mota de polvo. Ordena evacuación total de la nave, pero tus tripulantes ya hace tiempo que lo han hecho. Activa el botón de autodestrucción de la nave que es el derecho de tu consola del puente de mando.

Regresa a la Sala del Teletransportador, y despierta a Beatrice que dormía placidamente en el hibernador. Sube con ella al teletransportador, y en ese preciso momento se funde un fusible. Te queda uno. En la sala donde se encuentra el container de basuras, en un agujero en la pared se encuentra la caja de fusibles. Cambia el adecuado, esquiva al monstruo que ha roto la puerta del container de basura, recoge a tu pobre mascota Spike, y a transportarse ... hacia un final feliz .

ANGEL FCO. JIMENEZ

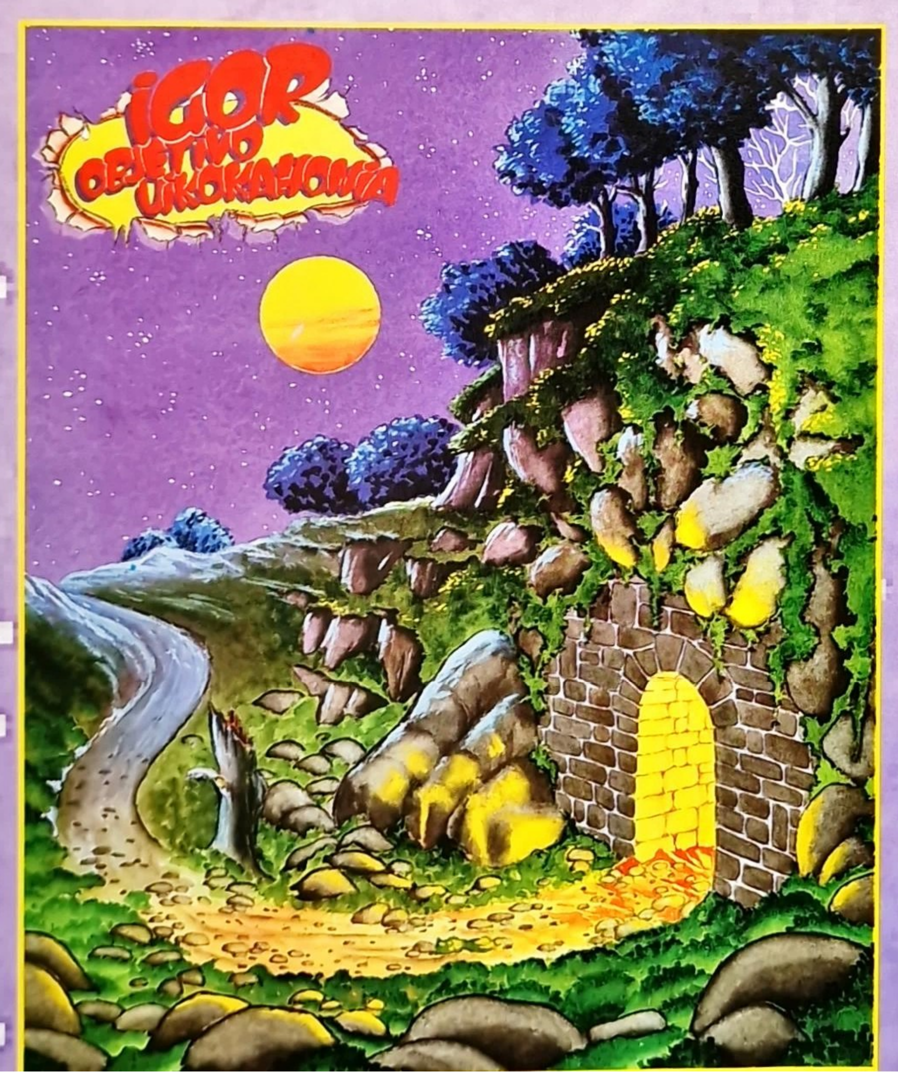


- OK Tricks & Tracks: IGOR
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: PENDULO
- Distribuidor: DRO SOFT

IGOR: Objetivo Uikokahonia

LA CHICA DE

Cuando Igor conoció a Laura aquella tarde en el Campus de la Universidad, un rápido pensamiento pasó por su mente: se había enamorado locamente de ella. Ahora el principal objetivo es ligársela, pero cuenta con una serie de terribles dificultades.







La primera parte de nuestras aventuras transcurren en el Campus de la Universidad donde cursa sus estudios Igor. Empezamos en la cascada de agua, donde Laura conversa con Philip, el ser que más odiamos debido a su "espíritu de superioridad" y porque es un niño pijo de cuidado. El constituye nuestro más serio obstáculo en el camino que conduce a Laura.

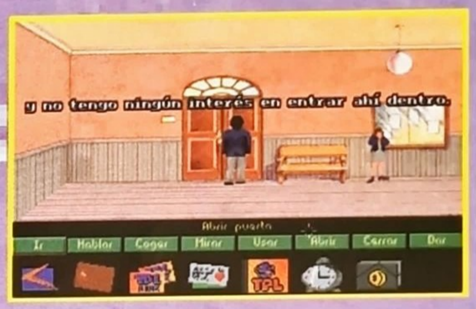




TUS SUEÑOS







Cuando se marchen de la escena, recoge la nota que se le ha caido a Philip. Verás que es una cita, posiblemente con Laura. Tranquilo, tenemos tiempo para la venganza.

Tras darte una vuelta por la Facultad, y todos sus alrededores, deberías haber descubierto que son necesarias tres cosas para el viaje a Uikokahonia: estar matriculado, tener un trabajo de biología hecho, y ... el suficiente dinero para pagar el viaje.

Por supuesto, carecemos de todo lo anterior, pero no debemos dejar que Igor desespere. Lo primero es matricularse.

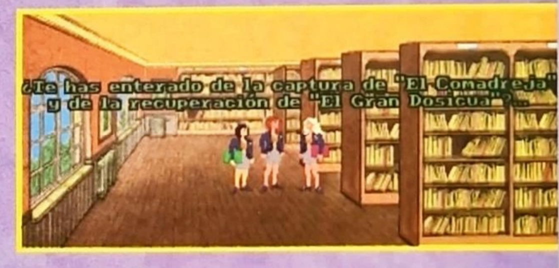
EXPLOSION EN LA RESIDENCIA

Ve a la residencia de estudiantes y coge el Compact-Disk de T.P.L., nuestro grupo favorito. Ahora, abre la ventana y muevete por la cornisa hasta la habitación de la derecha. Una vez en el interior de la habitación, recoge el cazamariposas y abre el baúl. Dentro de él, podemos encontrar un martillo, un pico y un barreno. En un estante situado a la derecha, tenemos una caja de cerillas.

Podíamos regresar por el camino de ida, pero todo se ha llenado de palomas, y es imposible ir por la cornisa, a no ser que nos caigamos y entonces es cuando nos podemos despedir de todo.

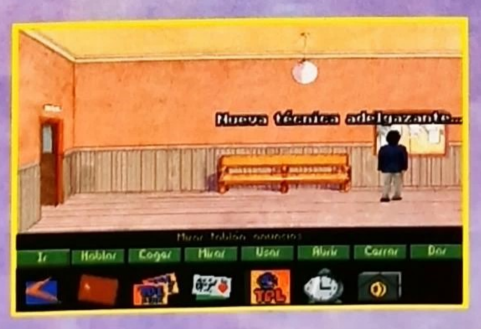
En la pared de la habitación hay un clavo a medio clavar. Utilizando el martillo conseguimos una pequeña grieta y usa el pico hasta agrandar la grieta. En ese momento introduce el barreno y enciéndelo con las cerillas.

Ponte a cubierto, la explosión hará me-













lla en la pared, dándote vía libre hasta tu habitación. Desde luego, para tí no se han inventado las puertas.

MOVIDA EN LA UNIVERSIDAD

En la Facultad habla con Caroline, que está pegada al tablón de anuncios, llorando por sus malas notas. Una que ya no va al viaje, pero lo que te interesa de Caroline no son sus redondeces, sino su carpeta. Baja a la calle, y allí podrás ver al estúpido de Philip con un amigo tan tonto como él. Cámbiale la carpeta, sin que se dé cuenta, y así tendras acceso a la combinación que abre su taquilla.

La taquilla de Philip está en el primer piso y al fondo del pasillo hacia la derecha. Cuando la abras, recoge una botella de Whisky y ve al Decanato para hablar con el Jefe, o sea, el Decano.

Antes de entrar en el edificio, coloca el cazamariposas en un agujero que se encuentra debajo de la ventana del Decano. Una vez dentro de su despacho, invítale a tomar una copa. Se quedará con la botella, pero te dirá que no bebe nada. En cuanto desaparezca, se pegará un "lingotazo" que dejará la botella vacía y la tirará por la ventana.

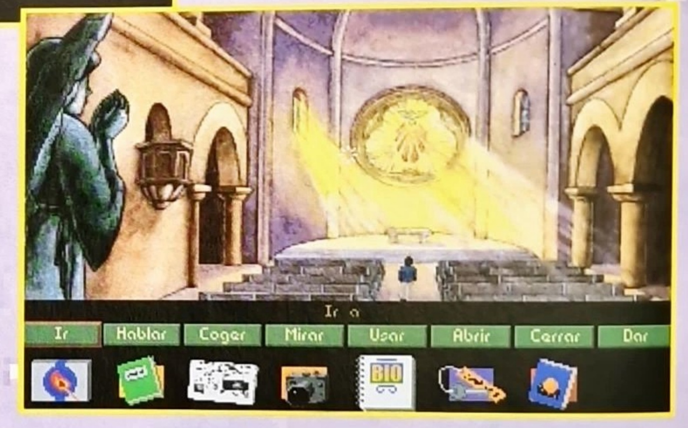
Sal al exterior y recoge la botella del cazamariposas, que ha evitado que se rompa. Regresa a la Facultad, y esta vez llena la botella de agua en el baño de los chicos.

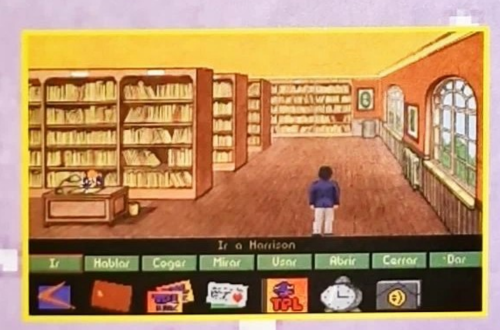
Vuelve a dar la botella al Decano. A éste le dará un soponcio por beber agua, pues el muy borracho no ha catado el agua desde que era un crío.

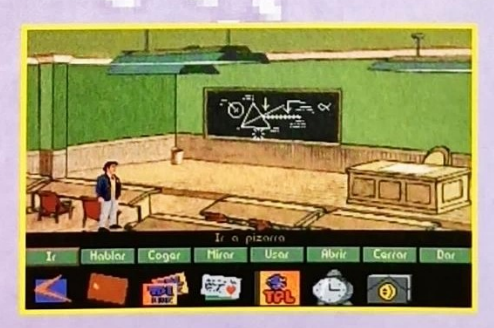
Una vez libre de molestias, busca en el despacho un libro y quítale el periodico al Decano. Habla por el interlocutor a la secretaria y comunícale que tiene la tarde libre. En un instante habrá desaparecido.

En el despacho de la secretaria, busca en el armario de los expedientes hasta que encuentres el tuyo. Igor es lo bastante listo como para matricularse de Biología sin ninguna ayuda administrativa.

Ahora necesitamos un trabajo de biología.











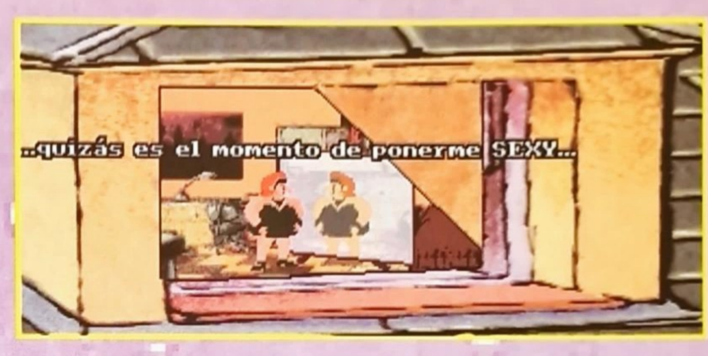














ENCUENTROS EN LA INTIMIDAD

Antes de abandonar el Decanato, recoge la hamburguesa de la papelera y captura una babosa de una cañería. Ve a la iglesia y atrapa el lagarto con la resina que encontrarás en un árbol del parque, donde hablarás con una anciana que ha perdido a su gato "Renato".

Engorda al lagarto con la hamburguesa y dáselo a la anciana, que lo confundirá con su gato. A cambio te regalará un cohete. Regresa a la cascada y habla con el fotógrafo. Necesitarás una cámara para tus nuevos proyectos, pero necesitas que el fotógrafo se dé una "vuelta". Inténtalo con el cohete.

Coge la cámara, y de nuevo a la Facultad. Allí encontrarás un bolígrafo en una de las clases y una nota perdida en una papelera. En la biblioteca habla con Harrison, y entrégale la nota de la papelera. Luego baja al banco donde se encuentra la gorda Margaret y deja la nota de Philip al lado de los bocadillos.

Antes de hacerlo, Igor retocará la nota con su bolígrafo.

Por una vez has hecho de Celestino en tu vida y te escondes en el laboratorio para comprobar los "resultados" de tu acción.

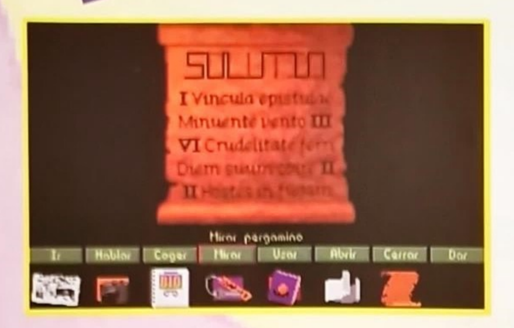
Margaret y Harrison tendrán un "amoroso encuentro" en la oscuridad del laboratorio. Es el momento de tomar las fotos y chantajear a Harrison con las mismas. Harrison nos deja asombrados, ya que se ha enamorado perdidamente de Margaret y ha encontrado sentido a su vida. En recompensa nos regala un trabajo de biología, perfectamente encuardenado y confeccionado.

A LA CAZA DEL LADRON

Bien, nos falta el dinero. Si leemos el periódico, vemos que la noticia en primera plana la constituye el robo del "Gran Dosicua" a manos de la banda del "Comadreja". Recuperar la obra de arte constituye una sustanciosa recompensa que nos



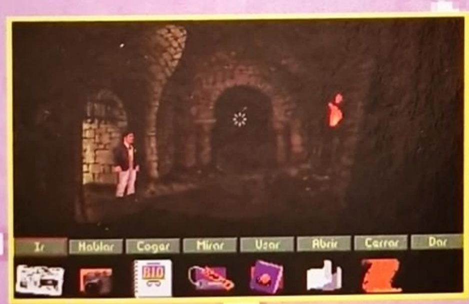






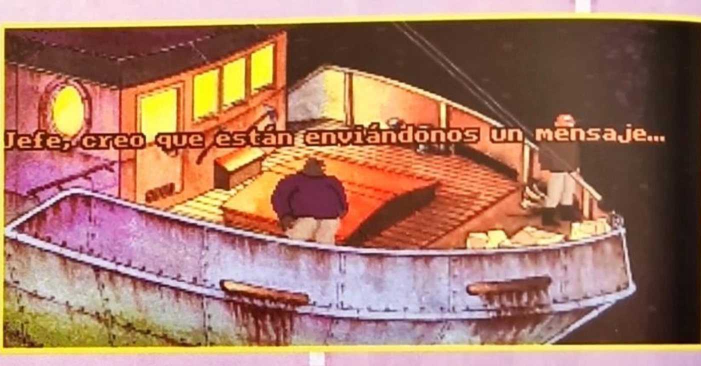












vendría de perlas.

Abre el libro, y con el llavero que hay en su interior abre la puerta del telescopio. En la consola de mandos, graba las coordenadas que se encuentran en el propio llavero, y podemos mirar a una amiguita del Decano, bastante ligerita de ropa.

En la biblioteca y en la Sección de Astronomía, podemos encontrar las coordenadas que necesitamos, y que son las siguientes: "DECLINATION: 60 STRAIGHT ASCENSION: 090"

Cuando enfoquemos el telescopio, éste apuntará a lo alto de la torre de la iglesia. Allí está el Comadreja dando las últimas instrucciones a sus compinches, dejando una nota en la campana.

Sería cuestion de visitar la iglesia, pero el cura no nos deja pasar, por lo que será cuestión de inventarnos una "posesión diabólica". Si colocamos una botella llena de ácido del laboratorio en la taquilla de Philip, éste echará extraños espumarajos y le girará la cabeza al más puro estilo de la película "El Exorcista". El cura acudirá rápidamente a la Facultad, por lo tanto ya podemos visitar el campanario y leer la extraña nota. Aparentemente, no tiene ningún significado lógico.

ENTRE LOS MUERTOS

En la base del Campanario, enciende una vela y el espíritu de un monje aparecerá ante nosotros. Agradecido por nuestra buena fe, nos hará acto de entrega de un pergamino que nos será de una cuantiosa ayuda. Pero no podemos leerlo porque está escrito con tinta invisible, pero si lo usamos con el secador del servicio de las chicas, un mensaje se hará visible. Para que las tías abandonen su servicio, suelta la babosa en la rejilla de los servicios masculinos.

De nuevo en la iglesia, pulsa los números del rosetón en este orden: I, III, VI, II, II. Dale las gracias al pergamino.

Accederás a las Catacumbas. Te aconsejo que te crees tu mapa, a medida que avanzas, pero no tiene pérdida, porque la salida la tienes que encontrar siempre avanzando hacia la derecha y por las paredes de los extremos.

A la salida de las Catacumbas, un nuevo escenario se abrirá ante nosotros compuesto por un siniestro bosque, un faro solitario y un tétrico cementerio.

MENSAJES EN EL CIELO

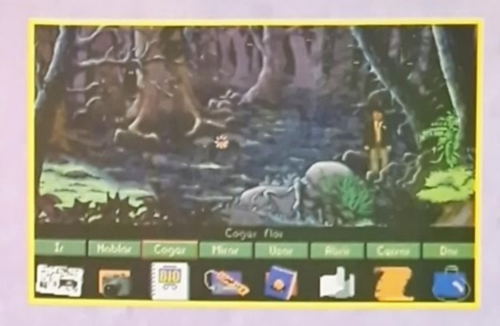
Visita el cementerio y entrega tu CD al sepulturero, que te permitirá recoger un jarrón. Pero al querer visitar una tumba, Boris el sepulturero nos pedirá un nombre de una persona que esté enterrada. Desgraciadamente no conocemos ninguna, por lo que tenemos prohibido el paso.

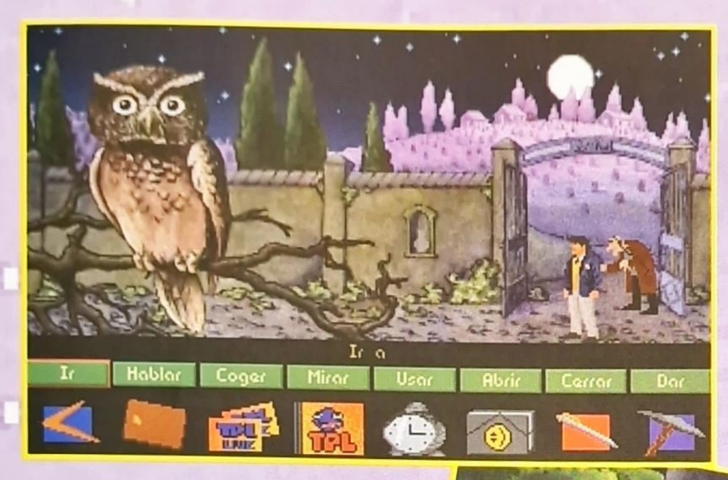
En el bosque corta la flor exótica y métela en tu jarrón. Luego captura la luciérnaga líder que atraerá a todas sus compañeras.

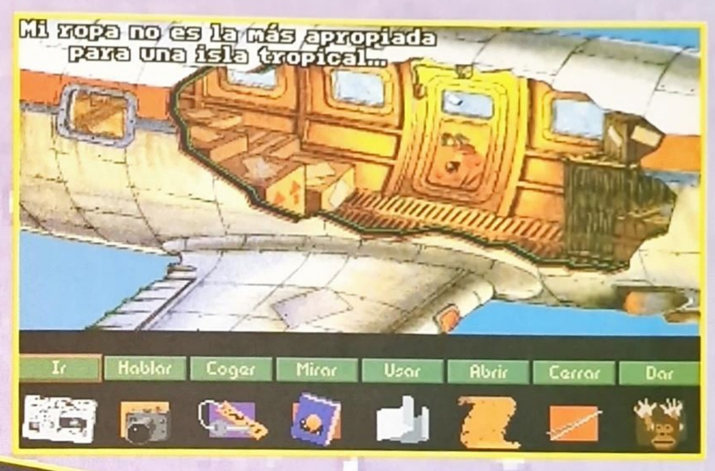
Habla con el farero que te comentará sus desgracias como farero y padre de familia, y encima se le rompe la lámpara del faro, por lo que no puede prestar servicio, con el consiguiente riesgo de accidente.











Entrégale la lámpara al farero, y el buen hombre agradecido nos permitirá envíar un mensaje en código morse aprovechando la luz del faro. El mensaje es el que nos encontramos en el Campanario.

El Comadreja responderá a nuestro mensaje con otro en el que figura el nombre de una persona enterrada en el cementerio. Comunicamos el nombre al sepulturero, y nos dejará pasar. En una tumba encontramos el objeto robado, y una vez fuera de la iglesia, la policía nos da la recompensa

PREPARADOS PARA EL VIAJE

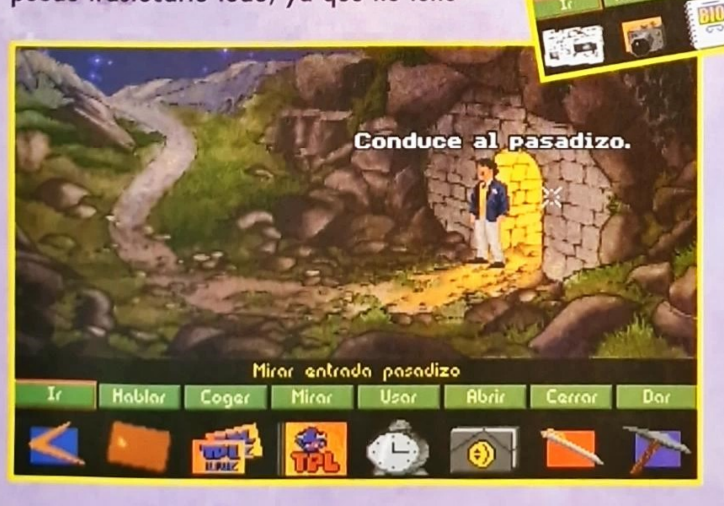
Ya en la Facultad, damos el dinero y el trabajo de biología al conserje, ya estamos preparados para el viaje con nuestra querida Laura. Pero un examen final puede trastocarlo todo, ya que no tenemos ni idea de biología, y encima nos pillan copiando gracias a la "colaboración" de Philip.

En el servicio de las chicas, nos encontramos una horquilla que puede abrir el armario de la secretaria. Cogemos el disfraz de mono, y le usamos conjutamente con la jaula que hay en la Facultad, y dispuesta para capturar animales de Uikokahonia.

Una vez estemos en el avión, saltamos con el paracaidas.

Y hemos llegado a Uikokahonia. Laura está dispuesta a recibirnos con todo su corazón, pero Philip está dispuesto a rompernos la cara. La suerte está con Igor.

ANGEL FCO JIMENEZ





CUADRO TECNICO:

- OK Pack Games: THE LORDS OF POWER
- Tipo: ESTRATEGIA-SIMULACION
- Compañía: UBI SOFT
- Distribuidor: ERBE

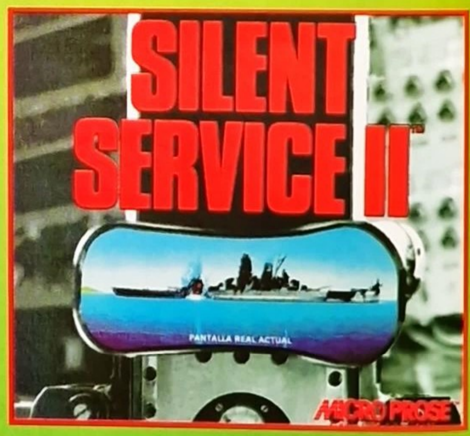
THE LORDS OF POWER
SILENT SERVICE II
RED BARON
RAILROAD TYCOON
THE PERFECT GENERAL
UBI SOFT
Entertainment Software
IBM PC
3.5 HD
PC y 100% Compatibles
Requiere 286 o superior
Disco duro
VGA
Soporta Adlib y Compatibles
Ratón recomendado
Contiene 4 discos de HD
3PC1423

Pocas veces se ha visto un pack que reuna títulos con la calidad que incluye éste. Aunque predomina la estrategia de la mano de Microprose con juegos como Silent Service II o Railroad Tycoon, la auténtica sorpresa la constituye Red Baron, un juego casi desconocido en España.

Realmente el contenido del pack es absolutamente genial. Silent Service II es toda una lección de Microprose sobre simulación marítima y Red Baron es un divertido simulador de la Primera Guerra Mundial. Pero seamos objetivos y vayamos por partes.

SILENT SERVICE II

Uno de los programas más famosos de Microprose aparte de sus ya legendarios simuladores de vuelo. En esta ocasión la simulación corresponde a un submarino americano de la Segunda Guerra Mundial, concretamente en la etapa de la Guerra del Pacífico contra la todopoderosa Armada Japonesa.



CUADRILLA



A bordo de tu submarino debes ir cumpliendo con una serie de misiones que destrocen la capacidad operativa de los japoneses, ya que el control del Pacífico y sus rutas comerciales son vitales para los intereses americanos.

El programa es complejo como sólo un juego de Microprose puede serlo. Con Silent Service II, la compañía de software tiró la casa por la ventana, ya que nos encontramos con uno de los simuladores más "auténticos" que hayamos visto.

El grado de realismo es increible, así que las opciones que disponemos para controlar el juego pueden hacer temblar a más de uno. Realmente, un control total de la situación nos va a tener muy ocupados con nuestro ratón, aunque así ganemos algo de velocidad, pero hay que reconocer que a las primeras de cambio, es difícil manejar Silent Service II.

Para remediarlo, contamos con un excelente manual, donde historia y detalles técnicos son explicados de una manera concisa y clara. El manual siempre es excelente cuando hablamos de programas de Microprose, así como la ayuda en el propio juego pues disponemos de un modo TUTORIAL que nos permitirá familiarizarnos con el submarino, y no hundirnos en nuestra primera travesía.

Respecto a la parte técnica, destacar que el juego es una versión renovada del original, que obtuvo un gran éxito en la década de los 80. Por lo tanto, los gráficos se han mejorado, así como el sonido. Por ejemplo, los barcos tienen un nivel de detalle bastante bueno vistos por nuestro periscopio, así como el diseño del propio interface en general.

RED BARON

Constituye la mayor sorpresa del paquete. Tanto por su calidad como por el desconocimiento que hay sobre él. Constituye una de las pocas incursiones de Sierra en el mundo de los simuladores, y la verdad es que no la han podido hacer mejor.



El juego nos lleva a la Primera Guerra Mundial, cuando un héroe alemán, el Barón Rojo, tenía el mayor número de victorias conocido. Nuestro objetivo será pilotar un avión tanto del bando aliado como del alemán, y realizar alguna de las misiones que se nos plantearán como viene siendo típico en este tipo de juegos. Tal vez la simulación no llegue a los niveles de realismo que otros programas nos ofrecen, pues los programadores han preferido abordar más bien, el tema lúdico del asunto, ofreciendo más diversión que llegar al detalle. De todas formas, contamos con un menú en el cual podemos elegir el nivel de dificultad y opciones como munición y combustible limitados.



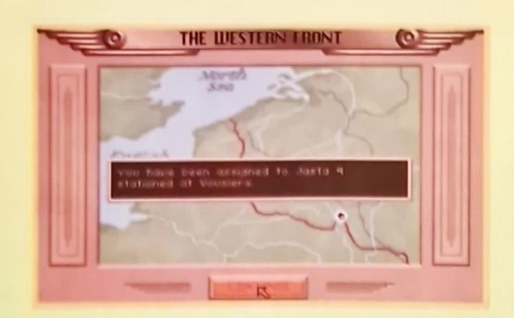


Los gráficos son excelentes, los mejores del pack, sin duda alguna. Se echa en falta algo de sonido, pero debo recalcar que las digitalizaciones son bastante bonitas, y el modo de combate es igualmente espectacular con diversas vistas del mismo. Si el manual flojea bastante esta vez, también hay que agradecer la facilidad de uso, así como una base de datos con los mayores ases de la Primera Guerra Mundial.



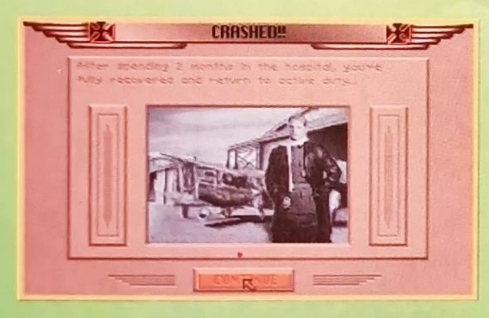
















RAILROAD TYCOON

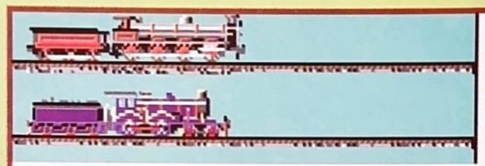
Resulta curioso comprobar que los trenes que cuentan con un gran número de aficionados, prácticamente carecen de juegos que hablen sobre ellos.

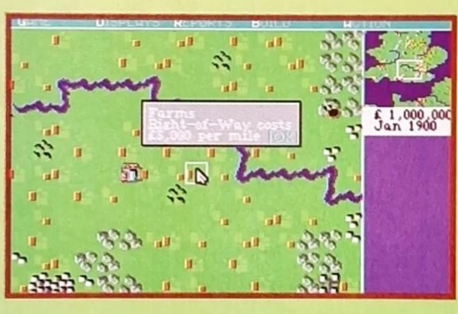
Precisamente Railroad Tycoon es uno de los pocos programas que se ocupan de los ferrocarriles, pero como en el caso de A-TRAIN, lo hagan desde el punto de vista de la Compañía, es decir, desde el plano económico y nuestro objetivo será la planificación más adecuada para conseguir el máximo beneficio.

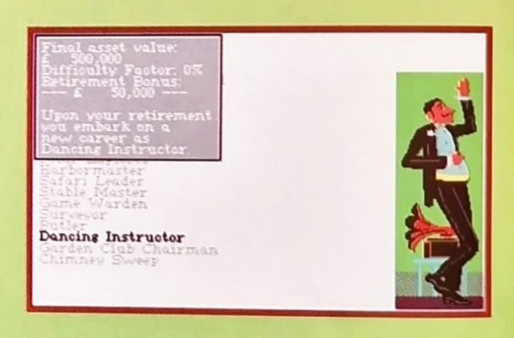
Tal vez se eche de menos un simulador que nos permitiera manejar una potente máquina de vapor, pero aún así el programa obtuvo un inmenso éxito en su época, gracias al prestigio de su casa creadora: la siempre adorada MICROPROSE, y con razón.

Disponemos de los escenarios de América y Europa. En nuestro país contamos con los territorios de Cataluña, Aragón y Valencia, así que imaginaros que estáis a primeros de este siglo y debéis montar una línea ferrea entre Zaragoza y Barcelona. Tenéis que limpiar el terreno, levantar tendidos de vía, y por supuesto construir estaciones. Luego debéis elegir las locomotoras que más se ajusten a vuestros intereses si lo que queréis es transportar pasajeros o mercancías.

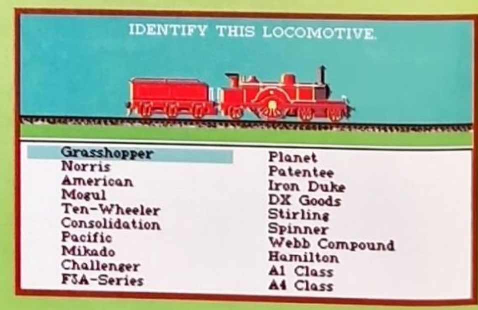
Según pasen los ejercicios económicos, tomaremos decisiones como levantar nuevas líneas o destruir las no rentables. Comprar nuevas locomotoras o aumentar el servicio de trenes, pero siempre debes contar con el capital que dispongas para estos proyectos.















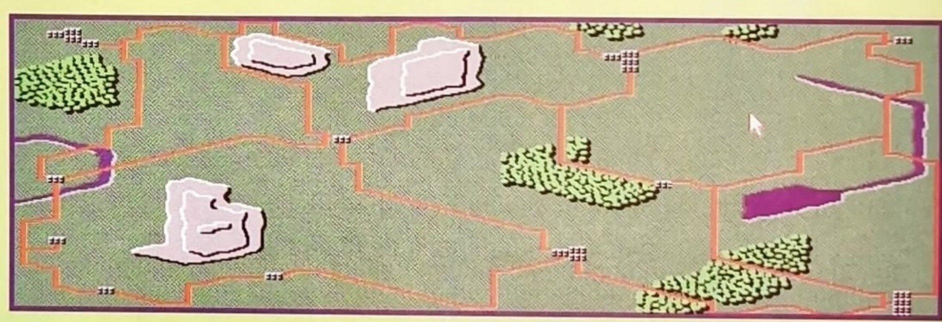


THE PERFECT GENERAL

Tal vez sea el programa más duro de tragar para los néofitos en la estrategia pura y dura. Gráficamente es poco atractivo, el sonido prácticamente no existe y el menú de opciones no es muy cómodo de manejar. Parece que lo tiene todo en contra, sino fuera por sus gotas de humor y una excelente jugabilidad en lo que se refiere al control de unidades y movimientos de la misma.











El juego agradecerá que tengamos un sistema potente para realizar con la mayor rapidez sus cálculos y los movimientos de los dos bandos se produzcan de la manera más rápida posible. Antes de preparar la batalla debemos elegir el número de unidades que vamos a controlar. Tanto de artillería pesada como tanques o infantería.

Una vez reconocido el terreno, debemos colocar las unidades que sólo la experiencia nos puede indicar cuales son los sitios más idóneos para hacerlo.

Con esto quiero decirte que tendrás que jugar bastantes veces hasta conseguir el truquillo que te permita ganar batallas y nuevos territorios.

Otro punto a favor del juego es su manual, que en unas pocas páginas nos permite adentrarnos fácilmente en los secretos del mismo, y es que para los aficionados a la estrategia, "The Perfect General" es un programa bien conocido por su sencillez y por sus enormes posibilidades que ofrece. Además es destacable que podamos jugar con otra persona a través del modem, por lo que la diversión del juego aumenta en muchos enteros.



ANGEL FCO. JIMENEZ



COMO OPTIM
WINDOWS

Utilice el acceso de disco de 32 bit para acelerar el acceso al disco duro o para ampliar la cantidad de aplicaciones no Windows que puedan ejecutarse a la vez. Modifique algunas de las variables del SYSTEM.INI para evitar conflictos en la memoria y para conseguir que algunas aplicaciones se ejecuten más rápidamente. Todas estas técnicas le permitirán aprovechar al máximo toda la potencia de Windows.

Para conseguir el máximo rendimiento y aprovechamiento del sistema con Windows 3.1, no basta con tener la máxima cantidad de recursos disponibles (memoria, disco duro, etc.), sino que hay que tenerlos bien configurados.

Muchas veces no damos la suficiente importancia a la tarea de configuración, y nos conformamos con la instalación por defecto de Windows, que no siempre es la óptima. En este artículo le enseñaremos cómo configurar algunos de estos aspectos de Windows para mejorar su rendimiento. En concreto, aprenderá qué es el acceso de disco de 32 bit, también llamado FastDisk, cómo funciona y qué limitaciones tiene; Y también para qué sirven las variables *EMMExclude* y *WindowUpdateTime* pertenecientes al fichero SYSTEM.INI, y cómo modificar sus valores.

FASTDISK (EL ACCESO DE DISCO DE 32 BIT)

Windows 3.1 incorpora una característica de mejora del rendimiento del sistema que aumenta significativamente el interés de Windows acelerando el tiempo de acceso al disco duro y permitiendo a aplicaciones no Windows el uso de memoria virtual. Esta característica se conoce como acceso de disco de 32 bit o FastDisk.

En el caso de FastDisk, el 32 no se refiere al ancho del *bus* del adaptador o al ancho de la ruta de datos de microprocesador, como pudiera pensarse, sino que hace referencia al tamaño de un desplazamiento en el registro de direcciones del 386. Cuando un 386 se ejecuta en modo extendido, se crean

TECNICAS PARA MEJORAR WINDOWS (I)





Si desea más información acerca del mundo de las aplicaciones para PC podrá encontrarla en *El usuario de MS-DOS* y *El Usuario de Windows* de Anaya Mutimedia.

una serie de segmentos que sólo pueden ser direccionados mediante registros de desplazamiento de 32 bit. Podría ser más descriptivo llamar a esta característica acceso a disco en modo extendido.

DENTRO DE FASTDISK

Sin FastDisk, cuando Windows quiere acceder al disco duro, ya sea para leer o escribir, hace una llamada al MS-DOS. A continuación el sistema opera-

FASTDISK DESACTIVADO

Aplicación
MS-DOS
Servicios de dispositivo virtual del modo extendido
BIOS
Controlador de disco
Unidad

Modo real — Modo protegido

FASTDISK ACTIVADO

Aplicación
Servicios de dispositivo virtual del modo extendido
MS-DOS
FastDisk
Controlador de disco
Unidad

Modo real — Modo protegido

Figura A **Comparación del proceso de acceso a disco duro con y sin FastDisk activado.**

tivo calcula los sectores del disco a los que se debe acceder y hace una llamada a una rutina del BIOS del sistema. El BIOS envía un comando al controlador de disco duro y se lleva a cabo la lectura o escritura de datos. Sin embargo, con FastDisk activado Windows utiliza una unidad de dispositivo que accede directamente al controlador de disco duro en el modo protegido. La unidad reemplaza el código BIOS del controlador en modo real por un código en modo protegido. Esta sustitución elimina la mayoría de los cambios del modo de funcionamiento (de protegido a real y viceversa), economizando gestión del procesador y limitando la ejecución de instrucciones que consumen tiempo.

Aunque el proceso se completa en unas pocas millonésimas de segundo, cada aplicación de disco requiere cambiar el modo de funcionamiento del procesador de su ordenador, pasando de modo protegido a modo real, y de vuelta, al modo protegido, varias veces. Cada cambio de modo de trabajo lleva consigo una cierta cantidad de tiempo relativamente significante. FastDisk aumenta el rendimiento del disco duro prescindiendo del BIOS y de la mayoría de las operaciones del sistema operativo y accediendo al disco duro directamente. La **Figura A** muestra una comparación del proceso de acceso al disco duro con y sin FastDisk activado.

UTILIZAR EL ACCESO A DISCO DE 32 BITS AUMENTA LAS PRESTACIONES

MAS VENTAJAS CON FASTDISK

Como ya hemos visto, activando FastDisk se puede mejorar hasta un 20 por ciento el rendimiento del disco duro. Además, permite aumentar el número de aplicaciones no Windows que pueden ejecutarse simultáneamente, ya que las aplicaciones ya no necesitan cargarse enteramente en la memoria física RAM para ejecutarse. En su lugar partes de las aplicaciones MS-DOS pueden almacenarse en ficheros de intercambio (memoria virtual), mientras el resto de la aplicación continúa ejecutándose. FastDisk permite incluso que estén activadas las interrupciones para que otros procesos puedan ocurrir mientras las operaciones de entrada y salida esperan para terminar. El resultado de utilizar esta memoria virtual es que más aplicaciones MS-DOS pueden ejecutarse más rápidamente.

Editor de configuración de sistema

Archivo Edición Búsqueda Ventana

C:\WINDOWS\SYSTEM.INI

```
32BitDiskAccess=on
device=*int13
device=*wdctrl
device=lanman10.386
mouse=*vmd
network=*dosnet,*vnetbios
woafont=dosapp.fon
display=*vddvga
WindowUpdateTime=200
EMMExclude=E800-EFFF
EGA80WOA.FON=EGA80WOA.FON
```

C:\AUTOEXEC.BAT C:\CONFIG.SYS \WINDOWS\WIN.INI

Figura D *Ejemplo de modificación de las variables EMMExclude y WindowUpdateTime del fichero SYSTEM.INI.*

COMPATIBILIDAD

Debido a que FastDisk manipula los registros del controlador de dispositivo directamente, requiere una compatibilidad con el controlador de disco duro para trabajar correctamente. La versión FastDisk que viene con Windows 3.1 funciona únicamente con controladores de disco duro 100 por 100 compatibles con el adaptador de disco duro Western Digital 1003. La mayor consideración para determinar si un controlador de disco duro es compatible 1003, es el número de cilindros y el número de sectores por pista del disco duro. La compatibilidad con Western Digital 1003 requiere que un disco duro no tenga más de 1024 cilindros y no más de 64 sectores por pista. Algunos controladores permiten límites más grandes pero son incompatibles con FastDisk.

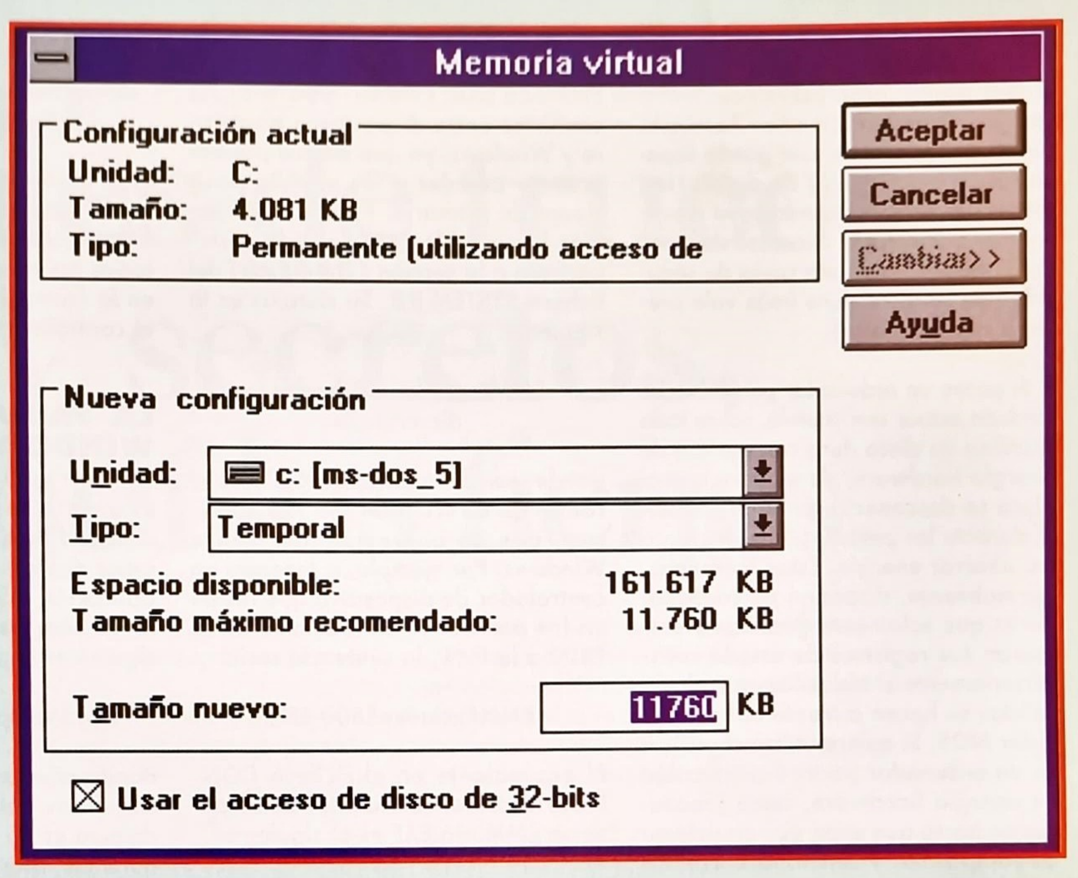


Figura C Si la casilla de comprobación de Usar el acceso de disco de 32-bits no está marcada significa que FastDisk está desactivado.

COMO ACTIVAR FASTDISK

Al instalarse por primera vez Windows 3.1, éste examina si su controlador de disco duro es compatible con 1003. Si resulta compatible, el programa de instalación habrá añadido las siguientes tres líneas a la sección ***[386Enh]*** del fichero SYSTEM.INI:

```
32BitDiskAccess=off
device=*int13
device=*wdctrl
```

Para activar o desactivar FastDisk siga los siguientes pasos: haga doble clic sobre el icono del Panel de control, que está situado dentro del grupo Principal del Administrador de programas; a continuación repita el doble clic pero ahora sobre el icono 386 extendido. Haga clic sobre el botón **Memoria virtual.** En esta ventana se muestra la configuración actual de la memoria virtual (véase **Figura B**). Para modificarla haga clic sobre el botón **Cambiar.** Si en la parte inferior de la nueva ventana, como la que se ve en la **Figura C**, aparece una casilla de comprobación llamada *Usar el acceso de disco de 32-bits*, significa que su controlador de disco duro sí es compatible con Western Digital 1003 (si no es así no podrá utilizar FastDisk). Con un simple clic sobre esta casilla activará o desactivará FastDisk. Cuando realice algún cambio deberá reinicializar Windows para que éste tenga efecto (el programa le avisará).

EL PROGRAMA SYSEDIT.EXE SIRVE PARA MODIFICAR LA CONFIGURACION

Otra forma de habilitar o deshabilitar el acceso de disco de 32 bit es cambiando directamente la línea *32BitDiskAccess* del fichero SYSTEM.INI de *off* a *on* y viceversa. Puede hacerlo mediante cualquier editor ASCII o con el programa SYSEDIT.EXE que viene con Windows (debe instalarlo antes, ya que esta utilidad no se instala por defecto). No olvide reinicializar Windows después de realizar cualquier cambio en la configuración.

PELIGROS DE FASTDISK

Normalmente el programa de instalación de Windows 3.1 funciona perfectamente a la hora de detectar la compatibilidad de su controlador de disco duro, pero ocasionalmente puede fallar. Esto se debe a que hay un pequeño número de controladores de disco duro que inicialmente pueden parecer 100 por 100 compatibles con 1003 y pasar

el *test* inicial, pero realmente no lo son y no pueden soportar FastDisk. Desafortunadamente esto puede suponer una gran pérdida de datos. Una buena precaución, cuando vaya a activar por primera vez el acceso de disco de 32 bit, es hacer una copia de seguridad de su disco duro (más vale prevenir que lamentar).

Si posee un ordenador portátil debe también actuar con cautela, sobre todo si utiliza un disco duro con gestión de energía hardware; de manera que el disco se desconecta automáticamente durante los periodos inactivos para así ahorrar energía. Estas máquinas, normalmente, disponen de controladores que solamente guardan y restauran sus registros de estado satisfactoriamente si todas las entradas y salidas se hacen a través del controlador BIOS. Si quiere utilizar FastDisk en un ordenador portátil con gestión de energía hardware, tome precauciones hasta que sepa que su sistema es compatible y funciona correctamente.

VARIABLES DEL SYSTEM.INI: LA VARIABLE EMMEXCLUDE

Esta variable sirve para prohibir a Windows emplear una parte específica de memoria superior, del mismo modo que se usaría la opción *x* (*exclude*) con el controlador de dispositivo EMM386.EXE. Esto sirve para evitar conflictos entre dispositivos hardware y Windows, ya que ambos pueden intentar acceder a las mismas posiciones de memoria. Para ello utilizamos la variable *EMMExclude* perteneciente a la sección ***[386Enh]*** del fichero SYSTEM.INI. Su sintaxis es la siguiente:

EMMExclude=*<dirección1-dirección2>*

donde *<dirección1-dirección2>* es el rango de direcciones, en hexadecimal, que no queremos que utilice Windows. Por ejemplo, si tenemos un controlador de dispositivo que reside en las posiciones de memoria de la E800 a la EFFF, la sentencia sería:

EMMExclude=E800-EFFF

El equivalente en el fichero CONFIG.SYS con el controlador de dispositivo EMM386.EXE es el siguiente:

device=c:\windows\emm386.exe X=E800-EFFF noems

Si se quiere excluir más de un rango, serán necesarias varias variables *EMMExclude;* no se pueden poner todos los rangos uno detrás de otro en la misma línea, como se hace con el controlador EMM386.EXE.

LA VARIABLE WINDOWUPDATETIME

Esta variable le indica a Windows la cantidad de tiempo que debe esperar antes de actualizar la imagen de una aplicación MS-DOS cuando se ejecuta en una ventana. La sintaxis es la siguiente:

WindowUpdateTime=*<tiempo>*

donde *<tiempo>* es el número de milisegundos del retardo. El valor por defecto es de 50 milisegundos. Si se pone un valor mayor, se le dará más tiempo al programa MS-DOS y aumentará algo el rendimiento del sistema a costa de la actualización de la pantalla. Si se pone un valor menor, la aplicación MS-DOS mostrará los gráficos más uniformemente, pero disminuirá el rendimiento del sistema en su conjunto. Por ejemplo, si ponemos esta variable igual a 200, conseguiremos que algunos programas se ejecuten más fácilmente.

Para modificar cualquiera de estas variables, puede hacerlo mediante cualquier editor ASCII o con el programa SYSEDIT.EXE que viene con Windows. Un ejemplo de modificación de las variables *EMMExclude* y *WindowUpdateTime* del fichero SYSTEM.INI puede verlo en la **Figura D.**

ESCRIBIR SUMARIO

ESCRIBIR SUMARIO

Memoria virtual
Configuración actual
Unidad: C:
Tamaño: 4.081 KB
Tipo: Permanente (utilizando acceso de
Aceptar
Cancelar
Cambiar>>
Ayuda

Figura B ***Para cambiar la configuración actual haga clic sobre el botón Cambiar.***

Félix Fuentes Camacho



LIBROS

COLECCION: Guía Práctica
TITULO: **PROTECCION CONTRA VIRUS INFORMATICOS**
EDITORIAL: Anaya Multimedia
AUTOR: Alfonso Mur Bohigas

Un virus informático no es ninguna broma. Todo usuario debe saber cómo protegerse de ellos por el bien de todos.

Mediante este libro, el lector obtendrá toda la información relacionada con los virus informáticos. El libro explica qué es un virus, los diferentes tipos de virus existentes, cómo se extienden, cómo se pueden prevenir, el software antivirus existente en el mercado, etc.

Para evitar alarmas innecesarias se explica los grupos de riesgo y las medidas a tomar en función del uso que se le de a cada PC.

EL último capítulo del libro es especialmente interesante, trata sobre los virus más conocidos. Se incluye una explicación detallada sobre sus alias, historia, tipo de virus, método de identificación, características de su funcionamiento, posible daños y el especialmente útil, ¿cómo erradicar el virus?

En resumen, un excelente libro que se une en la lucha contra este mal invento, creado por algunos desaprensivos.

Precio: 1451 Ptas + IVA

COLECCION: Guía Práctica de Iniciación
TITULO: **QUATTRO PRO 5.0 PARA DOS**
EDITORIAL: Anaya Multimedia
AUTOR: Pablo J. García Núñez

El objetivo de esta guía es proporcionar al lector, que toma contacto por primera vez con este programa, la información necesaria, lección a lección, para que se domine esta hoja de cálculo de Borland.

Todos los capítulos incluyen ejercicios y ejemplos explicados paso a paso. No se da nada por sabido y se explican todas las acciones necesarias a realizar para cada función posible.

El libro empieza explicando las diferencias de esta versión de la hoja de cálculo con respecto a las anteriores. Los siguientes capítulos tratan sobre una introducción general a lo que es una hoja de cálculo, cómo se introducen los datos, cómo se trabaja con bloques, etc. Se termina con funciones especiales de la hoja Quattro Pro, como son sus "cuadernos" y funciones avanzadas de presentación, base de datos, funciones y macros.

Precio: 966 Ptas + IVA



EL SILENCIO DE LOS BORREGOS

HUMOR Y PARODIA

Actores como Charlene Tilton, Bubba Smith, Shelley Wintersn Stuart Pankin o Billy Zane, son parte de los protagonistas de esta divertida parodia.

Al agente novato de la FBI, Joe Dee Dostar, le encargan su primer caso. La misión es: detener al infame "Psico-Asesino". Su única pista en potencia es un brillante pero malvado internado de "La Loquera de Hollywood", un manicomio de alta seguridad.

Joe Dee llegará a "La Loquera" y tras llegar a la "Ala de Maníacos Icreíblemente Malos", intentará obtener información de Canibal Pizza, un asesino-cocinero de pizzas cuyos ingredientes favoritos incluyen las partes de los cuerpos de sus víctimas.

COLECCION: Informática para Torpes
TITULO: **WORDPERFECT PARA TORPES V.6.0. PARA DOS**
EDITORIAL: Anaya Multimedia
AUTOR/ES: María Carmen Vidal y Jaime Peña

Cosme Romerales se va de nuevo a la cabina, se transforma y sale "El Megatorpe". Esta vez se ha propuesto enseñarnos el manejo y posibilidades del procesador de texto WordPerfect 6.0 para DOS.

Este libro está pensado especialmente para todos los que toman contacto por primera vez, no sólo con el programa, si no incluso con el PC. Se incluyen números toques de humor del mismísimo Forges, que desdramatizan toda la dificultad.

Los capítulos que incluye el libro son: Introducción, Reconociendo el terreno, Mejorando el trabajo de ayer, Gestionando los archivos, Trabajando con bloques, Dando formato al texto, Herramientas de escritura: diccionarios ortográficos y de sinónimos, Buscar y sustituir, Impresiones a la carta, Marcando índices y poniendo notas, ¿Trabajo fácil...? ¡Barras y cintas!, Tabulaciones, tablas... y ¡columnas periodísticas! y Adornando el trabajo.

Precio: 2228 Ptas + IVA



TODOS LOS MESES TE ESPERAMOS EN EL QUIOSCO CON...



la información más completa y veraz sobre el mundo del videojuego. Noticias, previews, críticas de los juegos de mayor impacto del momento, posters, mapas, los mejores trucos, y mucho, mucho más para tu consola.

¡ANIMATE! TIENES UNA CITA CON OK SUPER CONSOLAS, TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

OK PC CORREO

OK PC intentará responder a todas las cartas. Por motivos de espacio, puede que algunas de ellas se recorten.

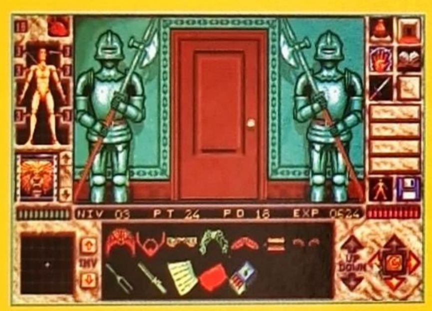
ALONE IN THE DARK

Estoy atascado en este juego. Me encuentro en la habitación a la cual se accede por las catacumbas y en la que hay un árbol con la talla de un hombre rodeado de agua, he puesto el talismán al pie del árbol y tengo todos los objetos que se pueden conseguir, pero por muchas vueltas que doy no consigo hacer nada más.

ANGEL
MADRID

RESPUESTA

Te encuentras justo al final del juego. Al colocar el talismán en la mesa de



sacrificios, has conseguido que el espíritu te deje de lanzar bolas de fuego. Ahora que está desarmado, lo que tienes que hacer es rematarlo. La única forma es que utilices la lámpara y se la lances al tronco del árbol. Haciendo esto conseguirás que arda y acabarás con él. Lo único que te quedará por hacer entonces es huir de la gruta.

MONKEY ISLAND II

En el Monkey Island II, estoy en la segunda parte del juego con tres partes del mapa. No consigo obtener la porción que se encuentra en el árbol de la isla Booty. ¿Tengo que hacer volar el pájaro que está sobre el montón y si es así cómo?

JUAN ANTONIO
ALBACETE



RESPUESTA

Si quieres localizar cual es el papel de la gobernadora, lo mejor será que utilices un detector de identidad. El mejor detector que te puedes encontrar es su perro, así que no te cortes y róbalo. Luego utilízalo en el montón y habrás resuelto tu problema.

ALONE IN THE DARK

¿Cómo puedo encender la habitación de la biblioteca?, cuando entro en la habitación está a oscuras.

CARLOS F.
SEVILLA

RESPUESTA

No tienes más que encender tu lámpara. Utiliza unas cerillas o el mechero. Por supuesto, tendrás que haberla rellenado con aceite. Una vez que enciendas la lámpara, puedes dejarla en el suelo para moverte con más libertad, pero no te olvides de recogerla antes de irte ya que te hará mucha falta más adelante.

ELVIRA II

En el juego de rol Elvira II, ¿cómo puedo coger la almohada que está en la habitación donde te duermen? ¿Cómo puedo entrar en la habitación de el vampiro sin que me muerda mientras estoy dentro? ¿Cómo puedo coger las velas negras en la casa de los fantasmas?

SANTIAGO DOPAZO
MADRID

RESPUESTA

*Contra los fantasmas, la mejor solución es utilizar un hechizo de "Valor". Lanza el conjuro antes de entrar en la habitación y serás inmune al ataque de esa vampiresa. Debajo de la almohada encontrarás un objeto muy útil,un diapasón.
*Para acabar con el vampiro, lo que tienes que hacer es utilizar el diapasón en la clarabolla. Al hacerlo conseguirás romper el cristal y la luz matará al vampiro.
*Si quieres entrar en el santuario de los vampiros, es necesario que hayas encontrado una cruz y seas rápido. Bajo ningún concepto pierdas el tiempo mirando por el hueco que hay el techo, ya que lo más probable es que los vampiros se despierten y te maten.



Escribidnos a:

OK CORREO
OK PC
Pza. del Ecuador 2. 1ºB
28016 MADRID

¡La radio más pequeña del mundo!

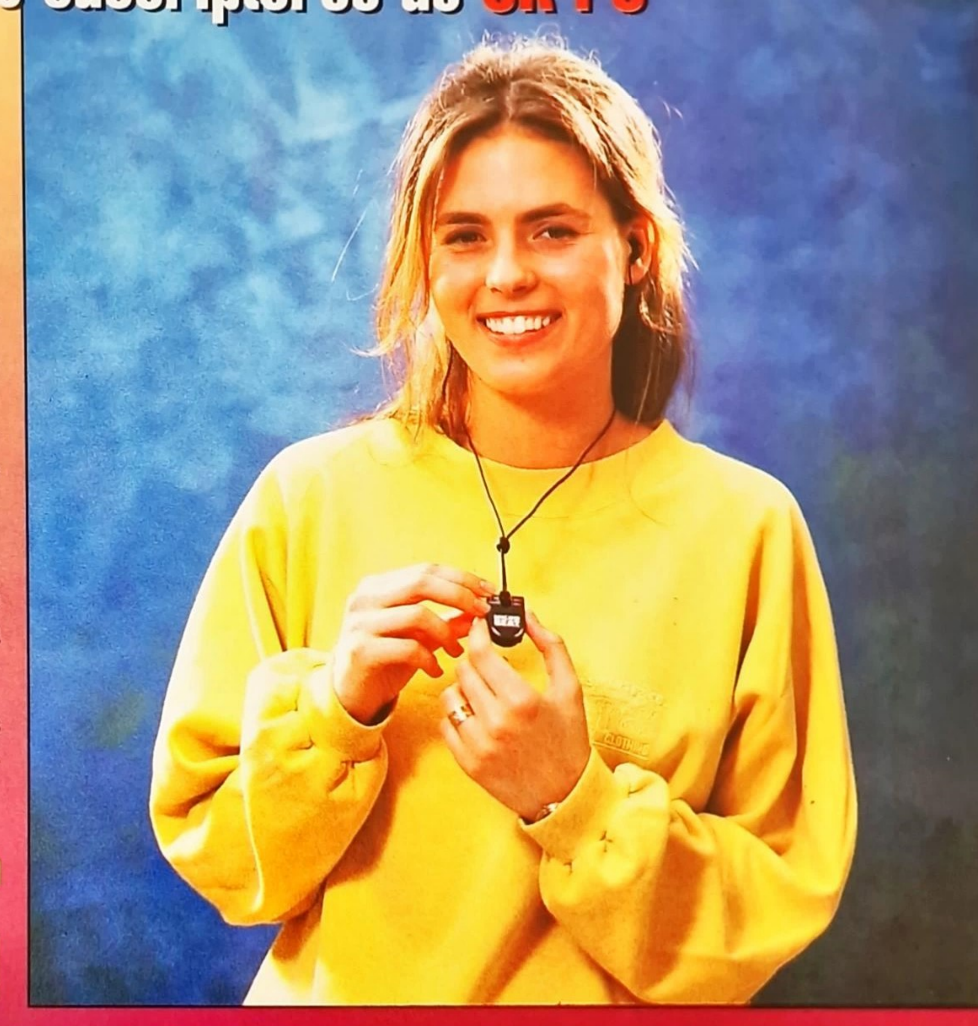
para los suscriptores de OK PC

FM Tiny Turner es una extraordinaria radio de FM que se está haciendo muy popular por su increíble tamaño y la calidad de su sonido, propia de receptores más voluminosos.

La puede utilizar en cualquier circunstancia, incluso haciendo deporte, ya que su peso (¡23 gramos!) hace que tan sólo su espectacular audición sea perceptible: lo demás como si no existiera.

Se controla mediante un selector de sintonía automático, que cambia de emisora mediante una simple pulsación.

Incluye unos micro auriculares de gran calidad cuyo cable funciona también como antena.



¡No deje escapar esta oportunidad!

Oferta válida únicamente para España

OK PC

Deseo suscribirme a la revista **OK PC** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ **1er. APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ **POR UN AÑO**
7.200 Pta. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números sencillos a 600 Pta.

NOTA: Las personas que renueven la suscripción se beneficiarán de la oferta en vigor.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**
☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

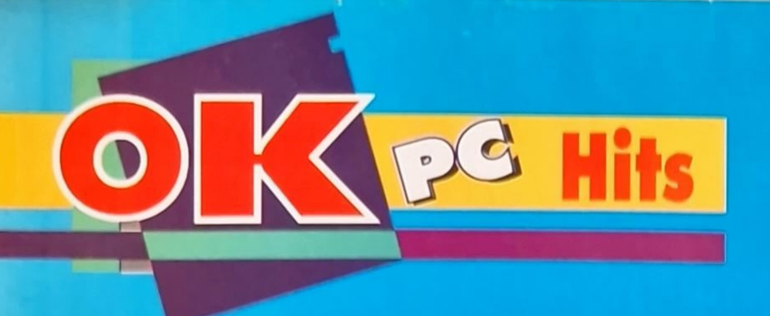
☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ______199______ MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: (91) 457 53 02 Fax: (91) 457 93 12



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

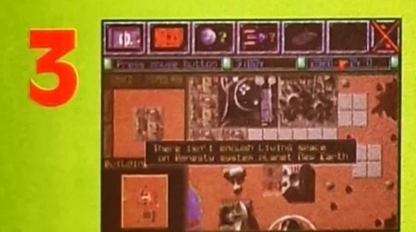
R A N K I N G

1


AL-QADIM (SSI/Dro Soft)
Sumérgete en toda una aventura ambientada en Oriente, donde el honor lo es todo y tu misión es defender el de tu familia que ha sido injuriada. Esquiva los más diversos peligros en suscesivas misiones en pos de la verdad.

2


THEME PARK
(Bullfrof/Dro Soft)
El simulador de parque de atracciones" que tanto habías deseado. Sufre y disfruta creando tu propio parque.

3


REUNION
(Grandslam/Proein S.A.)
La mejor simulación de colonización espacial hasta la fecha. Construcción, investigación, combates, diplomacia, etc.

4

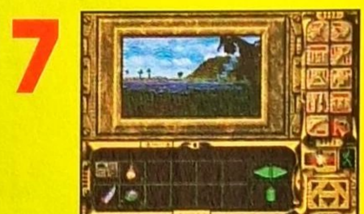

HEXX
(Pysgnosis/Dro Soft)
Un arcade-rol con la máxima acción. Un movimiento libre te permite explorar a tu gusto todos los "dungeons".

5


THE HORDE
(Crystal D./Dro Soft)
La amabilidad del rey te permite defender su reino. Tembibles hordas de monstruos hambrientos te atacarán sin cesar.

6


STAR TREK
(Interplay/Arcadia)
La tripulación estelar más conocida está a punto de comenzar nuevas misiones en el espacio, ¿te apuntas?

7


ROBINSON´S REQUIEM
(Silmarils/Proein S.A.)
Un planeta hostil te está esperando. Por accidentes caeras en este planeta y comenzarás la más dura lucha por la supervivencia.

8


KICK OFF 3
(Anco/Arcadia)
Una nueva entrega de este juego de fútbol. Una nueva perspectiva de juego y todas las opciones del pasado Mundial USA94.

9


PETER PAN
(EA Kids/Dro Soft)
Los niños también pueden jugar con aventuras. La línea EA Kids es la que se encarga de enseñarlos mientras se divierten.

10


D-DAY
(Impressions/Proein)
Un nuevo juego de estrategia de la archiconocida Impressions. Revive el día más largo.